



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL

FESTIVAL DE CULTURA CORPORAL:

Uma proposta de intervenção pedagógica para os jogos internos da escola

José Henrique de Almeida Costa

BRASÍLIA - DF

2020

José Henrique de Almeida Costa

FESTIVAL DE CULTURA CORPORAL:

Uma proposta de intervenção pedagógica para os jogos internos da escola

Trabalho apresentado junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), junto à Universidade de Brasília (UnB) e ao Núcleo de Educação a Distância da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (NEAD/UNESP), como requisito parcial para obtenção do título de mestre em educação física.

Orientador: Prof. Dr. Jonatas Maia da Costa

BRASÍLIA - DF

2020

TERMO DE APROVAÇÃO DA BANCA EXAMINADORA

JOSÉ HENRIQUE DE ALMEIDA COSTA

FESTIVAL DE CULTURA CORPORAL: Uma proposta de intervenção pedagógica
para os jogos internos da escola

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), junto à Universidade de Brasília (UnB) e ao Núcleo de Educação a Distância da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (NEAD/UNESP), como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Prof. Dr. Jonatas Maia da Costa (Presidente)

Programa de Pós-Graduação em Educação Física - PPGEF - UnB

Prof. Dr. Pedro Osmar Flores de Noronha Figueiredo (Membro Interno)

Programa de Pós-Graduação em Educação Física - PPGEF - UnB

Prof. Dr. Roberto Liáo Junior (Membro Externo)

Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal - SEEDF

Brasília, março de 2020.

Este trabalho é dedicado a todos aqueles que acreditam e contribuem para um futuro melhor por meio da educação pública das novas gerações.

AGRADECIMENTOS

Este momento é, acima de tudo, uma representação de amor por todo percurso até aqui vivenciado, bem como aos agentes que nele estiveram presente. É uma tarefa difícil transcrever um sentimento tão forte quanto o que me acompanha neste momento de crescimento acadêmico, pessoal e profissional.

Gostaria inicialmente registrar as ações Divinas em minha vida, tenho fé que tudo que ele fez e faz na minha vida constitui essencialmente seu amor para comigo. Além de confirmar que tudo nessa vida acontece: onde, quando e exatamente como é melhor para aqueles que buscam viver com fé e amor para com os seus semelhantes. Graças a ele, tive força, coragem e perseverança para chegar até aqui.

Ao meu orientador, professor Dr. Jonatas Maia da Costa, por todo conhecimento, sabedoria e acolhimento dedicado, por perceber minhas angustias e anseios, e por conduzir pacientemente os momentos de orientação acadêmica mantendo-me sempre motivado e encorajado nesse percurso tão importante.

A minha esposa, Emagna Maia, por todas abdições realizadas nesse período, por todas as noites mal dormidas enquanto estive "madrugando" no quarto de estudos, e por todo carinho dedicado nos momentos de angústia e desânimo.

Ao meu pai, Moacir, minha mãe Leoneuza que não pouparam esforços para me ensinar a ser forte e corajoso para buscar meus objetivos com honra ajudando aqueles que precisassem, bem como ser humilde para pedir ajuda de igual forma. Além de reconhecerem amorosamente meus momentos de ausência.

Aos meus irmãos Rita e Marcos que sempre foram e serão companheiros de vida, cuidando daqueles que eu não pude cuidar enquanto estive distante.

A minha filha Gabriella, que mesmo criança, abdicou de muitos momentos de lazer e diversão enquanto seu pai estava estudando e se dedicando ao crescimento profissional.

A UnB, aqui referenciada na pessoa da prof. Dra. Ingrid Ditrich Wiggers que me acolheu em vaga remanescente e conduziu sabiamente o mestrado profissional durante esses dois anos execução.

Aos professores do ProEF/Unb, Dr. Alexandre Luiz Gonçalves Rezende, Dr. Alfredo Feres Neto, Dr. Edson Marcelo Húngaro, Dr. Pedro Fernando Avalone Athayde e Dra. Rosana Amaro pela dedicação, competência, apoio e conhecimento compartilhado.

A professora Dra. Aldecilene Cerqueira Barreto, pela colaboração, no processo de construção e qualificação.

Em especial aos professores, Dr. Roberto Lião Júnior e Dr. Pedro Osmar Flores de Noronha Figueiredo pelo aceite para as bancas de qualificação e defesa, com contribuições e análises importantes, as quais, dentro das minhas limitações, tentei atender na versão final.

Aos amigos do ProEF/UnB, Charlles, Gustavo, Marisa, Otacílio, Hadamo, Renata por todas as experiências e momentos compartilhados, bem como amizade fundada, os quais me acolheram calorosamente, assim como os companheiros do nordeste: Juliane, Júlio, e Simone, a esses, um agradecimento especial por terem dividido comigo o árduo desafio das longas viagens, sempre de mãos dadas para que fosse possível concluir esta etapa sem desanimar.

As companheiras de orientação "coletiva", Aline e Pamela que se fizeram presentes em muitos momentos importantes da construção desse trabalho.

A Maria Mercêis, gestora da escola de referência em ensino médio André Cordeiro, através dela estendo o agradecimento a todos que fazem parte dessa instituição, todos contribuíram ativamente em todas as etapas desse trabalho, por isso, o carinho e sentimento de pertencimento à esta escola é indescritível.

A todos que fazem a educação da cidade de Brejo da Madre de Deus-PE, em nome da Secretária Adriana Marinho, pela compreensão, disponibilidade e apoio para que fosse possível concluir com êxito esta etapa.

Aos companheiros de profissão Valdineli, Amaral, David, Erick, Osvaldo, Reinaldo e Renan que deixaram suas rotinas e compromissos para contribuir na realização de um sonho. E aos ex-alunos, Rodrigo, José, Jonson, Eron, em nome deles estendo os agradecimentos à todos os discentes que sempre toparam as inovações e "loucuras" do professor Henrique.

A professora Ana Rita Lorenzini, que sempre me motivou e direcionou a este mestrado, e estendo meus agradecimentos a todos aqueles que lutaram bravamente para que o ProEF se materializasse, em especial às professoras Dra. Denise Albuquerque e Dra. Maria Candida que estiveram a frente na UNESP.

E por fim à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) Pelo suporte e subsídios dispensados ao ProEF.

A Educação Física na escola deve ter como objetivo possibilitar aos estudantes o acesso ao rico patrimônio cultural humano, no que diz respeito à ginástica, à luta, à dança, ao jogo e ao esporte. Trata-se de ensinar práticas e conhecimentos construídos historicamente, de refletir sobre esse conjunto que merece ser preservado e transmitido às novas gerações. (PERNAMBUCO, 2013, p.25).

RESUMO

Este trabalho foi impulsionado pelos anseios e inquietações enquanto professor da educação pública básica no interior do estado de Pernambuco, e nas situações de enfrentamento para democratizar e difundir os conhecimentos desenvolvidos por meio da educação física escolar referenciados a partir da concepção crítico superadora e norteada pelos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco. O objeto de estudo é a organização dos jogos internos integrados à prática pedagógica em educação física numa perspectiva progressista. Nesse sentido, enfatiza-se uma proposta de festival de cultura corporal como alternativa que supera as formas tradicionais de organização de jogos internos no que se refere ao trato pedagógico. O objetivo foi experimentar uma proposição pedagógica de realização de Jogos Internos integrados a proposta de educação física escolar do estado de Pernambuco. Para tanto se fez necessário: a) identificar quais os aspectos da prática pedagógica da educação física escolar foram desenvolvidos no decorrer do festival de cultura corporal; b) identificar quais aspectos estavam integrados ao Projeto Político-Pedagógico (PPP) e a concepção de educação da escola. Do ponto de vista metodológico, recorreremos a elementos da pesquisa-ação entendendo-a como uma alternativa à investigação social aplicada em práticas educacionais como uma ação planejada pautada na ação coletiva em função da resolução de problemas ou objetivando transformações de caráter social, educacional, técnico ou outros. O estudo foi realizado por meio de amostragem intencional e utilizados para a produção de dados a observação participante, entrevista coletiva, diário de campo físico e eletrônico, ficha de observação, registro de vídeo e fotográficos, além da execução de grupos focais. Os dados foram organizados conforme especificidade de conteúdo, transcritos para fichas de pontuação classificatória de acordo com as regras estabelecidas e descritos para serem socializados. O festival de jogos da forma como foi construído e vivenciado pode contribuir para materialização da proposta curricular de educação física escolar do ensino médio do estado de Pernambuco, desenvolvendo as expectativas de aprendizagem previstas para o ciclo de escolarização, contemplando vários elementos da cultura corporal e as diferentes dimensões do conteúdo. O protagonismo juvenil, a construção coletiva e os meios tecnológicos demonstraram ser essenciais para a realização do festival de cultura corporal. O festival conseguiu transformar os jogos internos da escola ao integrar-se à prática pedagógica e ao PPP da escola contribuindo no desenvolvimento da concepção de educação a qual a instituição se propõe, o que supera as formas tradicionais de organização dos jogos internos. Ademais, se faz necessário que a produção científica voltada para intervenções pedagógicas busque alternativas de organização para os jogos internos intimamente ligados aos projetos políticos pedagógicos das escolas e que atendam a maioria dos estudantes, buscando superar o caráter estritamente procedimental, excludente e consumista dos jogos internos tradicionais. Bem como o aprofundar a compreensão dos meios tecnológicos, a interdisciplinaridade e a equalização das diferentes manifestações da cultura corporal nesses eventos. Por fim, estamos convencidos de que a alternativa criada atende a maioria dos estudantes e pode ser aplicada em outras realidades.

Palavras chaves: festival de cultura corporal, jogos internos, educação física escolar, prática pedagógica.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1-Classificação do festival do estudante	51
Figura 2-Roteiro do primeiro seminário.....	54
Figura 3-Roteiro do segundo seminário	56
Figura 4-Resumo dos seminários e reuniões de diagnóstico	58
Figura 5-Resumos do planejamento para a segunda modalidade de preparação	65
Figura 6-Esquema de jogo da queimada cone	66
Figura 7-Classificação parcial referente as ações do mês de abril	69
Figura 8-Atividades durante a fase de preparação	69
Figura 9-Critérios de pontuação atividades artísticas	73
Figura 9-Interação pesquisador x representante de mídia	74
Figura 10-Divulgação de informações pelo pesquisador em rede social	75
Figura 11-Ações de desenvolvimento acadêmico	80
Figura 12-Estrutura do festival EREMAC	81
Figura 13-Divisão de equipes do festival	83
Figura 14-Layout da abertura	84
Figura 15-Distância e tempo de percurso da escola à oficina mais distante	89
Figura 16-Distância entre as oficinas	90
Figura 17-Sistema de rodízio	91
Figura 18-Exemplo de tabela	92
Figura 19-Exemplo de ficha de tarefas por período de competição	92
Figura 20-Ficha de protesto	93
Figura 21- Autonomia e transformação do jogo	100
Figura 22- Mudança e democratização.....	107
Figura 23- Transformações e redução de conflitos	112
Figura 24- Modificações X participação	120
Figura 25- Participação X simplificar regras	125
Figura 26-Planilha de monitoramento de rendimento	130
Figura 27-Classificação geral	131

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1-Adaptação do voleibol e queimada cone no festival do estudante.	49
Fotografia 2-Voleibol sentado no festival do estudante	49
Fotografia 3-Bola á torre no festival do estudante	50
Fotografia 4-Rodas de conversa em seminário	53
Fotografia 5-Seminário de sensibilização e construção coletiva	59
Fotografia 6-Voleibol nas atividades de preparação	61
Fotografia 7-Queimada cone nas atividades de preparação	66
Fotografia 8-Seminário com padrinhos	72
Fotografia 9-Ações de protagonismo e limpeza	77
Fotografia 10-Ações para deixar o ambiente mais agradável	78
Fotografia 11-Ações de valorização pessoal	78
Fotografia 12-Ações de reflexão e valorização da vida	79
Fotografia 13-Reunião com equipe de coordenação	82
Fotografia 14-Treinamento com equipe de monitores/colaboradores	85
Fotografia 15-Organização da abertura	86
Fotografia 16-Estrutura e realização da cerimônia de abertura	87
Fotografia 17-Ações de arbitragem, registro e cobertura	95
Fotografia 18-Oficina de queimada cone no festival EREMAC	97
Fotografia 19-Oficina de sumô de colchão no festival EREMAC	101
Fotografia 20-Oficina de mini game de dedo no festival EREMAC	103
Fotografia 21-Oficina de dominó no festival EREMAC	104
Fotografia 22-Oficina de handebol no festival EREMAC	108
Fotografia 23-Oficina de atletismo no festival EREMAC	109
Fotografia 24-Oficina de rugby no festival EREMAC	111
Fotografia 25-Mediação da partida pelos estudantes	112
Fotografia 26-Oficina de futebol no festival EREMAC	114
Fotografia 27-Oficina de voleibol no festival EREMAC	117
Fotografia 28-Organização e atitudes desejáveis	118
Fotografia 29-Divisão de tarefas e simultaneidade	119
Fotografia 30-Simultaneidade e divisão de tarefas	119
Fotografia 31-Formas de cobertura de mídia	120
Fotografia 32-Oficina de vôlei sentado no festival EREMAC	121
Fotografia 33-Adaptações pedagógicas no vôlei sentado	122

Fotografia 34-Oficina de basquete no festival EREMAC	123
Fotografia 35-Ociosidade dos torcedores x número de participantes	125
Fotografia 36-Provas surpresas e a materialização do projeto de limpeza	126
Fotografia 37-Apresentação de dança no encerramento do festival	127
Fotografia 38-A potencialização de participação nas apresentações artísticas .	128
Fotografia 39-Café junino no encerramento	129
Fotografia 40-Confraternização e quadrilha junina	130
Fotografia 41-Seminário 6 e Grupo focal professores e colaboradores	132
Fotografia 42-Seminário 7 e Grupo focal representantes	133

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Seleção de conteúdos para o ensino médio	43
Quadro 2- Expectativas de aprendizagem para o ensino médio	44
Quadro 3- Reflexão sobre participação e diversidade de modalidade	60
Quadro 4- Pontuação por comportamentos	62
Quadro 5- Projetos institucionais integrados ao festival de jogos	64
Quadro 6- Sistematização do jogo de queimada cone nas atividades de preparação	67
Quadro 7- Cronograma da primeira fase	70
Quadro 8- Cronograma da segunda fase	71
Quadro 9- Grupos e cores do festival	76
Quadro 10- Reflexão sobre ensinar os adversários	76
Quadro 11- Expectativas de aprendizagem para ginástica e dança	88
Quadro 12- Divisão de participantes por oficina	94
Quadro 13- Expectativas de aprendizagem para o esporte	96
Quadro 14- Sistematização da queimada cone no festival.....	98
Quadro 15- Expectativas de aprendizagem para jogo	99
Quadro 16- Expectativas de aprendizagem para luta	101
Quadro 17- Sistematização do sumô de colchão no festival	102
Quadro 18- Sistematização do mini game de dedo no festival	103
Quadro 19- Sistematização do dominó no festival	105
Quadro 20- Contabilização parcial do dominó	105
Quadro 21- Contabilização de pontos da oficina luta e dominó	106
Quadro 22- Sistematização do handebol no festival	108
Quadro 23- Sistematização do atletismo no festival	110
Quadro 24- Sistematização do rugby no festival	110
Quadro 25- Sistematização do futebol no festival EREMAC	115
Quadro 26- Sistematização do voleibol no festival EREMAC	116
Quadro 27- Sistematização do vôlei sentado no festival	122
Quadro 28- Sistematização do basquete no festival	124
Quadro 29- Expectativas de aprendizagem para dança	127

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ASCES	Associação Caruaruense de Ensino Superior
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
Capes	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
DF	Distrito Federal
EA	Expectativa de Aprendizagem
EF	Educação Física
EREM	Escola de Referência em Ensino Médio
EREMAC	Escola de Referência em Ensino Médio André Cordeiro
ESPN	Entertainment and Sports Programming Network
IEE	Instituto Esporte e Educação
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas
JEB's	Jogos Escolares Brasileiros
JEP'S	Jogos Escolares do Estado de Pernambuco
KM	Quilômetro
LDBEN	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
NEAD	Núcleo de Educação à Distância
OBMEP	Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas
PCN's	Parâmetros Curriculares Nacionais
PE	Pernambuco
PPP	Projeto Político Pedagógico
PST	Programa Segundo tempo
PPGEF	Programa de Pós-Graduação em Educação Física
ProEF	Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional
SEEDF	Secretaria de estado de educação do Distrito Federal
SEEPE	Secretaria de Educação e Esportes de Pernambuco
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
UnB	Universidade de Brasília
UNESP	Universidade Estadual Paulista

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	17
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	25
2.1 Prática pedagógica em educação física escolar: um diálogo com as dimensões do conteúdo	25
2.2 Jogos internos e os conteúdos da educação física escolar no estado de Pernambuco.....	35
3. FORMAÇÃO, ESCOLA PÚBLICA E ESPORTE: CONTEXTUALIZANDO A GÊNESE DO FESTIVAL DA CULTURA CORPORAL.....	46
4. DESVENDANDO OS CAMINHOS PARA TRANSFORMAÇÃO DOS JOGOS INTERNOS DA ESCOLA: UMA TRAJETÓRIA CONSTRUÍDA A LUZ DO PROTAGONISMO JUVENIL	52
4.1 Diagnóstico e mobilização	53
4.2 Construção coletiva da proposta	58
4.3 A divisão do trabalho para a semana do festival	82
4.4 Abertura do festival de cultura corporal	86
4.5 As oficinas competitivas do festival de cultura corporal	88
4.5.1 Queimada cone	96
4.5.2 Lutas e dominó	100
4.5.3 Handebol	107
4.5.4 Rugby	109
4.5.5 Futebol e voleibol	113
4.5.6 Vôlei sentado	121
4.5.7 Basquete	123
4.5.8 Provas surpresas	125
4.6 Encerramento do festival de cultura corporal	126
4.7 A avaliação do festival de cultura corporal	132
CONSIDERAÇÕES FINAIS	135
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	138
APÊNDICE A - Regulamento geral e normas específicas	142
APÊNDICE B - Ficha de Observação Atitudinal	167
APÊNDICE C - Roteiro de Grupo Focal	168
APÊNDICE D - Termo de consentimento	169

APÊNDICE E - Termo de consentimento para menores de 18 anos	170
APÊNDICE F - Planilha de pontuação parcial	171
APÊNDICE G - Roteiro de abertura	172
APÊNDICE H - Tabelas do festival	178
APÊNDICE I - Roteiro de encerramento	181

1. INTRODUÇÃO

A apropriação crítica dos conhecimentos sistematizados por meio da produção científica na área da educação física escolar têm oferecido importantes contribuições para modificar e transformar a realidade das escolas. Nessa perspectiva o objeto de estudo aqui sistematizado, é a organização dos jogos internos integrados à prática pedagógica em educação física numa perspectiva progressista. Nesse sentido, enfatiza-se uma proposta de festival de cultura corporal como alternativa que supera as formas tradicionais de organização de jogos internos.

Este trabalho foi impulsionado pelos anseios e inquietações enquanto professor da educação pública básica no interior do estado de Pernambuco. Foi motivado pelas situações de enfrentamento para democratizar e difundir os conhecimentos desenvolvidos por meio da educação física escolar referenciados a partir da concepção crítico superadora do Coletivo de Autores (1992) e norteada pelos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco (2013).

Para que seja possível compreender o escopo deste estudo, organizamos sua estrutura delimitando espaços que demonstrem seu processo de construção. Assim, na introdução anunciarei as impressões, objetivos e o percurso metodológico; no segundo capítulo será abordado os pressupostos teóricos fundamentais; seguido de uma breve contextualização da gênese do festival de cultura corporal; para então descrever a proposta de intervenção materializada e os resultados obtidos.

Esta produção transparece alguns enfrentamentos para democratizar, equalizar e qualificar a educação pública e conseqüentemente a sociedade. Enquanto professor da educação básica, ao vivenciar este percurso do mestrado profissional e crescimento profissional me sinto na obrigação de explicitar lutas sociais que ainda precisam ser travadas para conseguir modificar questões burocráticas do trabalho.

Uma delas é o afastamento integral para formação, algo já conquistado por companheiros em algumas regiões como o Distrito Federal¹. É impossível negar, a regência nos dois vínculos de trabalho durante o percurso inibiu o enriquecimento teórico almejado.

¹ Direito de afastamento remunerado assegurado por meio da lei 5.105/2013 que reestruturou a Carreira Magistério Público do Distrito Federal, sendo esta, reflexo da conquista da luta sindical da classe.

Ciente das limitações, compreendemos a escola pública como local de enfrentamento às desigualdades, buscando transformações sociais que possam refletir nas mudanças necessárias.

A lei de diretrizes e bases da educação (LDBEN) 9.394/96, determina que a educação física escolar enquanto componente curricular deve contribuir efetivamente para formação integral dos estudantes (BRASIL, 1996). Tal formação passa necessariamente pela diversidade de conteúdos, na educação física escolar iremos representá-los aqui por meio cultura corporal. São pelos conteúdos de ensino - expressão do conhecimento científico - que devem ser refletidos os diferentes aspectos da vida cotidiana por meio de situações provocadas e mediadas por intervenções pedagógicas do professor.

É pensando nas ações de intervenção dos professores de educação física escolar que se evidencia a necessidade de reflexão sobre uma delas: os jogos internos. Competições tradicionalmente realizadas entre as turmas da mesma escola, que podem ser organizadas por meio de diferentes modelos. Porém, na escola em estudo, tradicionalmente eram realizados torneios da modalidade futsal, nos quais a seleção, exclusão, competitividade e o desempenho esportivo eram elementos marcantes.

De maneira geral podemos considerar que os eventos escolares expressam as aprendizagens desenvolvidas. Não é raro identificar escolas em que ocorrem a socialização dos conteúdos da educação física dentro e fora da escola por meio de diferentes formas de eventos: jogos, olimpíadas, festivais, mostras, torneios, copas, entre outros. Marin *et. al.* (2012) afirma que os eventos festivos e esportivos são comuns nas escolas.

Essas atividades extra curriculares, muitas vezes esportivas, geram uma grande ansiedade nos estudantes (quanto a sua realização), o que para Santos e Simões (2007) reforçam a ideia de que o esporte tem um significado importante para o jovem e podem contribuir significativamente para o desenvolvimento social dos participantes.

Conforme Costa (2015), o esporte é considerado um conteúdo hegemônico na educação física escolar, fazendo-se necessário investigar como ele está sendo desenvolvido na escola. Desta forma, no desenvolvimento do conteúdo devemos considerar também os eventos que envolvem este conteúdo, como é o caso dos jogos internos e demais competições escolares. Essa preocupação converge para

um questionamento importante da educação física escolar: esses eventos tratam do "esporte na escola" ou "esporte da escola"?

Para Bracht (1992) o "esporte na escola" é aquele que reproduz o modelo das instituições esportivas externas amplamente difundido pela mídia no qual o principal objetivo é a detecção, seleção de talentos esportivos e desempenho. Já o "esporte da escola" ocorre quando é materializado o conteúdo esporte enquanto componente curricular, com manifestações próprias adequadas e modificadas ao contexto da escola de acordo com os interesses e objetivos da unidade e do sistema de ensino.

No "esporte da escola" é necessário compreender, entre outras coisas, as "...diferenças e semelhanças existentes entre: esporte educação, esporte recreativo e esporte de rendimento" (PERNAMBUCO, 2013, p. 60). Essas são apenas diferentes formas de manifestação do esporte, que é conteúdo hegemônico e amplamente discutido da educação física escolar.

Entretanto, com relação aos demais conteúdos da cultura corporal (dança, luta, ginástica, jogo), eles acontecem nesses eventos? Como eles são evidenciados nos jogos internos? Eles são construções próprias da comunidade escolar que exteriorizam as aprendizagens científicas desenvolvidas na escola, ou apenas reproduzem manifestações culturais difundidas pela mídia (semelhante ao que ocorre com o "esporte na escola" supracitado)?

Para Reverdito (2008), esses modelos de competição dos eventos escolares precisam ser revistos e integrados ao Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, utilizando o ambiente competitivo para promover uma prática educativa alimentada por meio de tratamento pedagógico, intenções educativas e princípios pedagógicos.

Outro fator fundamental nesse contexto está associado as dimensões do conteúdo, sobretudo no que diz respeito à possível ausência dos conteúdos atitudinais e conceituais nesses jogos. Os aspectos procedimentais são identificados, porém é importante ressaltar que os eventos podem e devem contribuir para a construção do conhecimentos atitudinais e conceituais da educação física escolar, materializando assim, uma proposta de aprendizagem significativa, colocada por Cool *et. al.* (2000) como uma construção de sentidos e significados nas três dimensões: 1º fatos e conceitos; 2º procedimentos; 3º atitudes.

Segundo Darido e Rangel (2008) essa proposta das dimensões foi difundida a partir da publicação dos Parâmetros curriculares nacionais (PCN's, 1998) que

norteou a educação física escolar com a preocupação em se trabalhar os conteúdos escolares nas três dimensões: conceituais, procedimentais e atitudinais.

A intenção era fazer com que a educação física ultrapassasse o básico de ensinar apenas os fundamentos técnicos e práticos das atividades corporais e passasse a ir além da prática, estabelecendo relações com conceitos e direcionando atitudes numa perspectiva ampliada para resignificar a educação física escolar.

Mudanças de concepção como essa podem refletir lutas de interesses intrínsecos, pois existe uma relação de tensão estabelecida a partir delas. A legitimação da educação física escolar pelo movimento renovador, os significados dos jogos escolares e os interesses das classes sociais são exemplos disso.

Os jogos escolares brasileiros (JEB's) demonstram estar desvinculados da proposta de educação física da educação pública, dessa forma privilegiam uma pequena parcela da população, provavelmente aqueles que tem condições de investir no desenvolvimento de melhores desempenhos por meio da seleção, exclusão e princípios de rendimento. Logo é possível questionar se os estudantes da escola pública são excluídos dessa situação de esporte.

A escola por sua vez, é um local de resistência, nela é necessário pensar na formação humana para além da reprodução cultural. É um lugar vivo de produção e transformação que deve buscar tensões e soluções que possibilitem tanto democratizar o acesso a cultura quanto modificá-la.

Para isso, é necessário difundir conhecimentos e estabelecer significados apropriados ao grupo social. Embora não esteja ao nosso alcance promover mudanças a níveis federativos, é possível modificar a realidade em que estamos inseridos.

Assim o objetivo do estudo foi **experimentalmente uma proposição pedagógica de realização de jogos internos integrados a proposta de educação física escolar do estado de Pernambuco.**

Para tanto se fez necessário: **identificar quais os aspectos da prática pedagógica da educação física escolar foram desenvolvidos no decorrer do festival de cultura corporal; e, identificar quais aspectos estavam integrados ao PPP e a concepção de educação da escola.**

A partir desses pressupostos, construir uma proposta de jogos internos no qual os conteúdos socializados fossem tratados com os devidos cuidados pedagógicos para que contribuíssem na formação integral dos estudantes, materializando a

proposta curricular e o PPP da escola, tendo no horizonte uma possibilidade de transformação educacional.

Portanto, foi necessário refletir sobre a realização desses jogos internos, propondo alternativas de realização, motivadas pela necessidade de resignificação do "esporte da escola", além de buscar contribuições que possibilitassem uma melhor intervenção pedagógica dos conteúdos de educação física escolar no decorrer dos jogos internos.

Importante considerar que os jogos internos é apenas um dos muitos eventos realizados na escola, desta forma precisam estar organizados na dinâmica curricular e articulados ao PPP da escola que é o "fio condutor" para materializar a proposta de educação defendida pela escola.

Nesta dinâmica, na escola estudada existem projetos interdisciplinares, por área de conhecimento, bem como projetos de componentes curriculares. Alguns normalmente exigem realização em períodos específicos para aumentar sua relevância (exemplo: projeto de civismo protagonizado pela área de humanas e realizado próximo ao dia da independência).

Desta forma segundo o PPP da escola, os jogos internos, teve sua realização estabelecida para o primeiro semestre letivo de acordo com os organização de projetos no decorrer do ano. Isso porque institucionalmente estão distribuídos no segundo semestre projetos como: gincana do estudante, Jogos escolares do estado de Pernambuco, projeto de Civismo, Feira de empreendedorismo, Feira de Ciências Naturais, Tertúlias Literárias e projeto de leitura, culminância das disciplinas eletivas, simulados e provas externas.

Como os jogos internos aconteceu no decorrer do semestre, foi necessário reinterar os cuidados metodológicos necessários no desenvolvimento da pesquisa-ação. Essa estratégia de pesquisa foi selecionada buscando solucionar o problema dos jogos internos estritamente ligados a dimensão procedimental do conhecimento. Conforme Thiollent (2011) trata-se da possibilidade da pesquisa-ação ser inserida em práticas sociais e educacionais como uma ação planejada pautada na ação coletiva em função da resolução de problemas ou objetivando transformações de caráter social, educacional, técnico ou outros.

Betti (2015) identifica autores que discutem o uso da pesquisa-ação em alguns contextos: para investigar as relações sociais e promover ações de mudança de atitudes e comportamentos; conscientizar o grupo para uma ação conjunta; levantar

soluções e ações concretas que contribuam para transformar uma situação; estudar as condições e os resultados da experiência efetuada; reforçar a postura colaborativa e reflexiva dos professores sobre suas práticas, bem como na formação continuada de professores;

Diante disto, alicerçado na pesquisa-ação referenciada, podemos repensar a forma de organização e os objetivos propostos nos jogos internos da escola buscando fazer a associação da prática pedagógica em educação física e a organização dos jogos internos na escola. É necessário criar a consciência de que os jogos internos da escola são diferentes no que diz respeito à: objetivos, necessidades, realidades, público, etc., dos demais campeonatos e competições que ocorrem fora da escola.

Logo, os jogos internos precisam ser organizados contemplando: elementos cultura corporal (dança, ginástica, lutas, esporte, jogo e etc.); tratado a partir das dimensões do conhecimento (conceitual, procedimental, atitudinal); embasado na concepção de educação proposto pela escola (formação integral: ser, fazer, conhecer e conviver) e na proposta curricular de educação física do estado de Pernambuco.

Para tanto, ocorreu a realização de seminários, que por consequência, construíram a proposta de intervenção, divisão de funções e respectivas atribuições, os quais serão detalhados no capítulo 4. Participaram destes seminários estudantes regularmente matriculados no regime semi-integral.

A amostra de estudantes deu-se por amostragem intencional conforme Thiollent (2011), desta forma fizeram parte da amostra: 3 representantes de turma por terem como característica a manifestação das intencionalidades da turma que atua, bem como as necessidades relacionadas a mesma; 2 representantes esportivos por estarem responsáveis pela realização das partidas durante os jogos; 2 professores colaboradores, selecionados por apresentarem presença educativa durante as atividades da intervenção e acompanhamento das ações realizadas pelas turmas; 2 representantes de mídia por serem os responsáveis pela apropriação e divulgação das ações realizadas pela turma do decorrer do festival; 2 representantes artístico e cultural por ser responsável pela articulação desses aspectos no decorrer do evento; 2 representantes acadêmicos por compreender as necessidades da turma no que diz respeito ao aumento da produtividade

acadêmica. Totalizando uma amostra de 13 pessoas, onde cada categoria foi representada por pelo menos 2 membros.

A participação foi voluntária e subordinada ao consentimento formalizado através do preenchimento e assinatura do termo de consentimento livre e esclarecido. Os participantes poderiam deixar de participar da pesquisa a qualquer momento sem nenhum prejuízo ou contestação, porém não houve perda amostral.

Por se tratar de uma pesquisa ação, principalmente na fase exploratória, foi necessário segundo Thiollent (2011) a realização de entrevista coletiva (seminário), diários de campo, e a observação participante, inclusive "...usar os procedimentos investigativos da observação participante para avaliar a mudança atitudinal" (COOL *et. al.*, 2000, p. 172).

A observação participante realizada pelo pesquisador esteve presente em todas as fases da pesquisa e registrada em diário de campo. Já os demais instrumentos foram utilizados pontualmente para coletar dados específicos necessários para descrever o objeto em estudo.

Foram realizadas, conforme descrição no capítulo 4, entrevistas coletivas durante os seminários gerais com: representantes de sala e monitores de educação física. Assim como nos seminários por representantes: 1- professores padrinho/colaborador; 2- representantes artístico e cultural; 3- representantes de mídia; 4- representantes esportivo; 5- representantes de turma; 6- representantes acadêmico; onde foi possível identificar as possibilidades de intervenção, organização e execução do festival de jogos, sendo todos registrados em diário de campo do pesquisador.

As atividades propostas e realizadas pelas turmas foram registradas pelo representante artístico no diário de campo de cada turma. Utilizamos o aplicativo de mídia social (direct do aplicativo INSTAGRAN) para que estas informações ficassem à disposição tanto das turmas quanto do professor-pesquisador que transcreveu as informações para a ficha de pontuação parcial.

Durante as atividades competitivas do festival de jogos foram realizados registros de vídeo e fotográfico pelos representantes de mídia, colaboradores externos e equipe de cobertura (contribuiu para análise da dimensão procedimental); Os professores colaboradores realizaram o preenchimento das fichas de observação atitudinal (contribuiu para análise da dimensão atitudinal); e

os representantes esportivos realizaram o preenchimento das súmulas de partidas (contribuiu para análise da dimensão conceitual).

A pesquisa também utilizou como estratégia para coleta de dados o grupo focal, estratégia usada em pesquisas sociais qualitativas que possibilitam conseguir uma boa quantidade de informações em um período de tempo mais curto, conforme sugerido por Gatti (2005) onde um conjunto de sujeitos que vivenciaram algo em comum se reúnem para discutir e comentar um tema que é o objeto de pesquisa, sendo estes sujeitos mediados por um pesquisador/facilitador que tem como função fazer fluir a discussão entre os participantes, fazendo encaminhamentos e intervenções que mantenham o foco no tema em estudo. Isso permitirá

[...] compreender processos de construção da realidade por determinados grupos sociais, compreender práticas cotidianas, ações e reações a fatos e eventos, comportamentos e atitudes, constituindo-se uma técnica importante para o conhecimento das representações, percepções, crenças, hábitos, valores, restrições, preconceitos, linguagens e simbologias prevalentes no trato de uma dada questão [jogos internos] (GATTI, 2005, P.11) [GRIFO NOSSO].

Na execução do grupo focal foram realizadas gravações em áudio (2 gravadores) e de vídeo, a partir do roteiro semi estruturado, seguindo orientações de GATTI (2005), foi de caráter voluntário, respeitando as categorias anteriormente citadas (para que haja diferentes olhares sobre o tema em foco). Contou com amostra de 13 participantes além do pesquisador/moderador, e foi realizado logo após a realização do evento para coletar os dados relevantes do festival de jogos.

Todos esses dados só puderam ser coletados simultaneamente pela ação de diferentes sujeitos, os quais passarão por treinamento prévio para ajustamento de conduta e intervenção.

Os dados coletados foram transcritos para o diário de campo e organizados conforme especificidade de conteúdo: aprendizagens significativas, dimensões do conteúdo, participação e protagonismo juvenil, jogos internos, eventos esportivos, formação cidadã/integral, prática pedagógica, pilares da educação, trabalho em equipe, presença educativa, interdisciplinaridade.

Os dados do diário de campo, a ficha de observação atitudinal, súmulas e vídeos apresentados foram transcritos para fichas de pontuação classificatória, de acordo com as regras estabelecidas no regulamento geral do festival de jogos, e descritos para serem socializados com os estudantes em seminário final.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Prática pedagógica em educação física escolar: um diálogo com as dimensões do conteúdo

Ao longo dos anos, a educação física escolar teve várias concepções e objetivos diretamente associados aos contextos socioculturais vigentes. Por tempos ela foi concebida seletivamente de forma a privilegiar os mais habilidosos, no qual apenas uma parcela dos estudantes tinha acesso e sucesso por meio do paradigma da aptidão física. Um exemplo disso é retratado nos estudos de González e Fensterseifer (2009) no qual o esporte e a educação física escolar mantiveram estreita relação, denunciado pelos autores como a esportivização da educação física escolar. Algo que só será superado, do ponto de vista teórico, a partir do movimento renovador, fase da educação física, na década de 1980 que impulsionou mudanças em diversas dimensões da área.

Transformações essas que se solidificaram a partir da publicação da LDBEN 9.394/96, quando a educação física passa a ser considerada componente curricular obrigatório. Com isso houve

[...] a necessidade de reinventar o seu espaço na escola, agora com o caráter de uma disciplina escolar. EF na forma de um componente curricular, responsável por um conhecimento específico (inclusive conceitual), subordinado as funções sociais de uma escola republicana, comprometida com a necessidade que as novas gerações têm de conhecimentos capazes de potencializá-los para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo. (GONZÁLEZ e FENSTERSEIFER, 2009, p.12).

Dessa forma a educação física escolar precisa contribuir no processo educacional no qual "a escola é um lugar de direito de todos às culturas" (VAGO, 2009, p. 28). Assim para González e Fensterseifer (2009) a escola entre outras funções deve introduzir os estudantes no mundo sociocultural que a humanidade tem construído, de forma que o mesmo possa ser integrante participativo na reconstrução desse mundo. Entretanto,

[...] cabe um questionamento a respeito do papel da escola, seus caminhos e descaminhos, e o que ela pode oferecer a uma perspectiva de mudanças transformadoras, que atinjam a própria escola, preparando-a para colaborar em outras transformações. ou seja, é preciso pensar sobre os limites e possibilidades de transformação da escola e a partir da escola. (ASSIS, 2010, p. 22).

Logo, a escola é a " instituição cujo papel consiste na socialização do saber sistematizado" (SAVIANI, 1991, p.14), caracterizada como um local organizado para propiciar criticamente o acesso ao saber elaborado (ciência) às novas gerações. Assim, o ser humano precisa ser produzido historicamente pelos próprios homens através do trabalho educativo que é

[...] o ato de produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto de homens. Assim o objeto da educação diz respeito, de um lado, à identificação dos elementos culturais que precisam ser assimilados pelo indivíduo da espécie humana para que eles se tornem humanos e, de outro lado e concomitantemente à descoberta das formas mais adequadas para atingir esse objetivo. (SAVIANI, 1991, p. 13).

Sendo assim, assegurar uma formação básica indispensável para o exercício da cidadania, a sobrevivência e a convivência social é uma função social da escola, bem como ofertar um projeto educacional justo para a maioria das pessoas pautado numa formação humana para cidadania, reconhecendo, respeitando e vivendo a diversidade, solidariedade e a gestão democrática (PERNAMBUCO, 2010).

Para que isso seja possível, é necessário que a escola busque uma forma de mediar os conhecimentos historicamente produzidos, possibilitando que os estudantes possam realizar uma fruição crítica dos mesmos (VAGO, 2009).

Isso é possível a partir do momento que consideramos a aula como um espaço intencionalmente organizado para o processo de ensino-aprendizagem, que deve contribuir para que o estudante vivencie e realize a constatação, interpretação, compreensão e explicação da realidade social complexa e contraditória a qual está inserido (PERNAMBUCO, 2010).

Nesta concepção, o estudante é fruto das reflexões consciente, intencional e autônoma sobre si e sobre a história, constituído e elaborado com diferentes práticas sociais, e para desenvolver-se plenamente ao longo do processo de escolarização. Logo, o professor passa a ser considerado um mediador da cultura em que seu desafio é criar estratégias de organizar o ensino para que os estudantes possam ter acesso a conhecer, criar, modificar, reinventar experiências, compreendê-las, de forma crítica, para se necessário, dar novos significados (VAGO, 2009).

Na condição de mediador, o professor põe em prática e dirige as condições e os modos que asseguram um processo de aprendizagem pelo estudante, através da assimilação consciente e ativa do próprio conhecimento no qual o papel do professor é planejar, organizar, criar condições, incentivar o ensino e a aprendizagem que se

movem em torno dos conteúdos escolares visando o desenvolvimento do pensamento partindo da experiência sociocultural concreta dos estudantes rumo ao saber escolar que se pretende científico (LIBÂNEO, 2011).

Para Saviani (1991) a escola existe exatamente para isso, para propiciar a mediação da passagem do saber espontâneo ao saber elaborado (ciência), sistematizado por meio da organização de um conjunto de atividades nucleares distribuídas no espaço e tempo escolar (currículo), dosado e sequenciado de modo gradativo do não domínio ao domínio, considerando que é necessário viabilizar condições de sua transmissão-assimilação no espaço escolar ao longo do tempo (saber escolar).

Assim, para o Coletivo de Autores² (1992), o currículo deve estar vinculado ao PPP da escola no qual sua função social é ordenar uma reflexão pedagógica do estudante de forma a pensar a realidade social desenvolvendo determinada lógica, confrontando o saber do cotidiano com outras referências de pensamento humano.

É justamente nessa construção do currículo que a educação física escolar busca romper a cultura da esportivização nas suas aulas. Com a publicação dos parâmetros curriculares nacionais (PCN's, 1998), a educação física passa a ter seus conteúdos sistematizados, devendo integrar os estudantes na cultura corporal do movimento (ginásticas, danças, lutas, jogos e esportes) adotando o princípio da inclusão na busca por desenvolvimento da autonomia, cooperação, participação social, valores e princípios democráticos. Tendo assim como os demais componentes a responsabilidade de abordar os temas transversais de forma integrada buscando aprendizagens significativas de conteúdos de natureza: conceitual, procedimental e atitudinal (BRASIL, 1998).

Esta é uma tentativa política após anos de lutas sociais para que a educação física supere o caráter estritamente procedimental e incorpore contribuições para além da prática corporal. Diversificando conteúdos e estabelecendo relações com outros conhecimentos científicos. Outro avanço é a tentativa de inclusão, ou seja, fazer com que todos os estudantes tenham acesso à apropriação crítica da cultura corporal, superando a lógica de seletividade das práticas tradicionais esportivizadas.

² Preferimos identificar esta obra como “Coletivo de Autores” por acreditarmos que esta é a expressão que melhor identifica a natureza de sua elaboração.

A partir dessa publicação (BRASIL, 1998), estados, municípios e escolas deveriam construir seus currículos de forma que atendessem as especificidades locais sem deixar de ofertar os conteúdos necessários para formação integral.

Para, Assis (2010) O Estado de Pernambuco tem assumido um importante papel no debate, produção e socialização do conhecimento para reconceitualização e reinvenção do esporte. Onde mesmo sem desconsiderar o tradicional, deixa explícito a necessidade de:

[...] pensar o esporte *da escola*, a partir de uma visão crítica em relação aos códigos, valores e sentidos do esporte moderno, no que são códigos, valores e sentidos fundamentais da sociedade capitalista, implica reconhecer a necessidade e a possibilidade de pensá-lo a luz de um determinado projeto político-pedagógico, que aponta para a construção de uma sociedade baseada em outros códigos, valores e sentidos. (ASSIS, 2010, p. 20)

Os Parâmetros curriculares do estado devem proporcionar a todos uma educação de qualidade e que garanta a sistematização de conhecimentos (conteúdos) desenvolvidos na sociedade e o desenvolvimento integral do ser humano (PERNAMBUCO, 2013).

Consideraremos aqui conteúdo no seu sentido amplo "os conteúdos designam o conjunto de conhecimentos ou formas culturais cuja assimilação e apropriação pelos estudantes e alunas é considerada essencial para seu desenvolvimento e socialização" (COOL *et. al.*, 2000, p. 12).

O currículo por sua vez, é "uma base material capaz de realizar o projeto de escolarização do homem". (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.18). Se tratando de currículo, utilizaremos como fundamentação para muitas ações do trabalho, os Parâmetros Curriculares de educação física: ensino fundamental e médio do estado de Pernambuco publicado no ano de 2013, vigente até o momento para o ensino médio, onde se situa a escola e o público da intervenção propositiva deste estudo.

Esta proposta curricular foi elaborada dialogando com outros documentos produzidos no estado:

- Contribuições ao debate do currículo em educação física: uma proposta para a escola pública (PERNAMBUCO,1989);
- Subsídios para a organização da prática pedagógica nas escolas: educação física. (PERNAMBUCO, 1992);
- Política de Ensino e Escolarização Básica. (PERNAMBUCO,1998)
- Base Curricular Comum para as Redes Públicas de Ensino de Pernambuco - Educação física, (PERNAMBUCO, 2006);

- Orientações Teórico-metodológicas de educação física: Ensino Fundamental e Médio. (PERNAMBUCO, 2010).

Portanto, o estado de Pernambuco "[...] adota a perspectiva da cultura corporal desde 1989, sendo a partir de sua proposta curricular que se desenvolve boa parte do texto do coletivo de autores" (ASSIS, 2010, p. 39).

Desta forma, estes parâmetros curriculares norteadores que serão utilizados nessa proposição investigativa é fruto da construção política estadual de educação ao longo de mais de 20 anos, a qual fundamenta a educação física numa perspectiva crítico-superadora, no qual:

A educação física na escola deve ter como objetivo possibilitar aos estudantes o acesso ao rico patrimônio cultural humano no que diz respeito à ginástica, à luta, à dança, ao jogo e ao esporte. Trata-se de ensinar práticas e conhecimentos construídos historicamente, de refletir sobre esse conjunto que merece ser preservado e transmitido às novas gerações. (PERNAMBUCO, 2013, P. 25).

Os conteúdos da educação física não são apenas práticas corporais, são fontes de experiência que materializam o processo criativo para saciar os desejos e intenções criados pelo ser humano em algum momento da história, os quais podem ser usados na representação de diferentes esferas da vida. A partir deles emergem a curiosidade, as necessidades de aprendizagem, a apropriação e as novas formas de construção culturais adequadas as suas necessidades. Para isso

[...] a educação física necessita desenvolver um conhecimento ampliado sobre as práticas corporais, para promover a ação-reflexão-nova ação dos sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem sobre o consumismo, o racismo, a ética, as questões de gênero e orientação sexual, sobre seu próprio corpo, os padrões de beleza, a competição exacerbada, o individualismo, a exclusão, as violências, o uso de drogas, o *doping*, a prevenção de doenças, a melhoria da saúde, o meio ambiente, a pluralidade cultural, a vivência no tempo de lazer e outras questões fundamentais" (PERNAMBUCO, 2013, P. 25-26).

Dessa forma, a educação física aproxima os indivíduos dos saberes científicos das diversas áreas de conhecimento, oferecendo uma compreensão de mundo que possibilita a ampliação das experiências para transformar as práticas culturalmente transmitidas adequando-as aos interesses pessoais e o contexto social a qual os indivíduos estão inseridos.

A projeção do "conhecimento ampliado" supracitado, superam o proposto pelos parâmetros curriculares nacionais, ao tratar dos temas transversais (BRASIL, 1998), baseados nas dimensões do conteúdo: conceitual, procedimental e atitudinal (COOL

et. al., 2000; DARIDO, 2008; ZABALLA, 1998), isso porque nos parâmetros estaduais de Pernambuco embora reafirmem o ensino considerando as dimensões, tem a intenção de ensinar também a compreensão e modificação de mundo,

A cultura corporal deve ser ensinada e aprendida pelos estudantes na dimensão do saber (tentar) fazer [procedimental], mas também deve incluir o agir [atitudinal] e o saber sobre esses conteúdos [conceitual]. Isso significa vivenciar as práticas corporais e refletir sobre suas relações com o mundo, a cultura, a política, a economia e a sociedade em geral" (PERNAMBUCO, 2013, P. 25). [grifo nosso]

Essa é uma compreensão que quando se materializada, remete o período da década de 1980 em que a educação física buscava novas formas de pensar, no qual já lançava uma projeção de que

A educação física revolucionária pode ser definida como a arte e a ciência do movimento humano que auxiliam no desenvolvimento integral dos seres humanos, renovando-os e transformando-os no sentido da sua auto-realização e em conformidade com a própria realização de sociedade mais justa e livre. (MEDINA, 1989, p.81).

Tratava-se de um anseio da educação física, que se fizesse revolucionária, buscando princípios de uma racionalidade humanista da disciplina, utilizando da ação e reflexão para encontrar elementos que possibilitassem alavancar mudanças de uma realidade social para outra, mais justa e solidária.

Os conteúdos são manifestações pelas quais desencadeiam outros conhecimentos científicos a serem aprendidos e ensinados, os quais possibilitarão reflexões e modificações. Assim, podemos afirmar que os conteúdos constituem um elo no processo educativo, um meio indispensável para estudantes visto que desempenham um papel decisivo na educação escolar (COOL *et. al.*, 2000).

Para tanto, Moreira (2009) reforça a necessidade de se ter uma atitude reflexiva durante todas as fases do planejamento (preparação, desenvolvimento e aperfeiçoamento) na direção dos objetivos que se deseja alcançar, devendo estar sempre articulados ao projeto político pedagógico da escola.

Desta forma, pretende-se integrar os conhecimentos específicos da educação física escolar à filosofia proposta pela escola, que ao ingressar no sistema de educação integral do estado de Pernambuco adequou

[...] sua filosofia de ensino às práticas de educação integral baseadas nos pilares da educação: aprender a ser, aprender a conviver, aprender fazer, aprender a conviver; que visão o pleno desenvolvimento do estudante no aspecto interdimensional voltado às competências cognitiva, pessoal, produtiva e relacional; bem como à prática de valores, à pedagogia da presença e o protagonismo juvenil com foco no empreendedorismo e ao mercado de trabalho. (PERNAMBUCO, 2019, p. 3).

Isso reforça a necessidade de organizar os conhecimentos de educação física escolar considerando as dimensões do conteúdo e integrados ao PPP da escola para o desenvolvimento integral dos estudantes, desta forma

[...] o processo de ensino aprendizagem sob a perspectiva das dimensões do conteúdo torna-se mais amplo e compreende o desenvolvimento das capacidades cognitivas, afetivas, motoras, de relação interpessoal e de inserção social, atendendo dessa forma as exigências do contexto social em que nos encontramos. (DUDECK e MOREIRA, 2011. P. 2).

Essa compreensão é necessária para superar os achados de Rodrigues e Darido (2008) no qual identificaram que as dimensões conceitual e atitudinal são negligenciadas nas aulas de educação física, ou seja, estas dimensões não tiveram a mesma preocupação pedagógica, principalmente a atitudinal que era tratada apenas quando surgiam necessidade de intervenção imediata sem que haja um planejamento antecipado e intencional.

Essa separação acontece muitas vezes para facilitar a compreensão. Segundo Zabala (1998) a separação das dimensões é apenas didática, embora seja possível enfatizar uma ou outra dimensão em determinado momento, é necessário que as dimensões sejam tratadas e integradas de alguma forma. "É importante frisar que, na prática docente, **não há como dividir os conteúdos** em conceitual, atitudinal e procedimental, embora possa haver ênfases em determinadas dimensões" (DARIDO; RANGEL, 2008, p. 66).

Essas divisões são apenas para facilitar a compreensão. Por exemplo, a dimensão conceitual é dividida, por Zabala (1998) em: conteúdos factuais (descritivos e concretos sobre lugares, acontecimentos, situações, nomes, datas, fenômenos, etc., onde a aprendizagem é dada basicamente por repetição); e os conceitos e princípios (abstratos, remetem as regularidades/associações/efeitos/corelações e tem a necessidade de compreensão do seu significado para que haja aprendizagem).

Dessa forma, se faz necessário compreender que a divisão é apenas para demonstrar que existem diferentes formas de aprendizagem, mas elas estão integradas. Isso pode ser exemplificado no seguinte argumento: "para que os dados e os fatos adquiram significado, os estudantes devem dispor de conceitos que lhes permitam interpretá-las" (COOL *et. al.*, 2000, p.21). Nele os autores defendem que um conceito científico faz parte de uma hierarquia ou rede de conceitos, ou seja, seu significado depende de relações significativas com outros conceitos. Lembrando que

"Compreender é psicologicamente mais complexo do que memorizar" (COOL *et. al.*, 2000, p.35).

Isso converge ao que Zabala (1998) compreende como essencial para construção de aprendizagens significativas (comparação, revisão e construção de novos esquemas de conhecimento), ou seja, é imprescindível identificar o que é novo, semelhanças e diferenças com os conhecimentos prévios, possibilitando integrá-los a esquemas já existentes e comprovar a coerência dos resultados, que obviamente dependem do nível de desenvolvimento a qual o sujeito se encontra.

Corroborando com as ideias de Coll *et. al.* (2000), no qual aprendizagem significativa precisa construir sentidos e significados, em que é necessário relacionar o material da aprendizagem com o conhecimento prévio e a motivação para relacioná-los.

"Uma das características dos conteúdos conceituais é que a aprendizagem nunca pode ser considerada acabada, sempre existe a possibilidade de ampliar ou aprofundar seu conhecimento, de fazê-la mais significativa" (ZABALA, 1998, p. 43). Neste sentido podemos afirmar, segundo Coletivo de Autores (1992), que o conhecimento é a representação do real no pensamento, ampliado através de aproximações sucessivas do sujeito com o objeto mediado pelo conhecimento sistematizado.

Darido e Rangel (2008) exemplificam essa dimensão de conteúdo na educação física escolar: conhecer as transformações sociais e aos hábitos de vida; a mudança no acesso e participação nas práticas corporais institucionalizadas, conhecimentos corporais para correta execução dos movimentos cotidianos. Este tipo de conhecimento também é considerado nos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco quando explicita em suas expectativas de aprendizagens:

Aprofundar o conhecimento sobre o que é jogo (popular, esportivo e de salão), a partir da prática dos mesmos. (PERNAMBUCO, 2013, p.53).

Aprofundar o conhecimento sobre as modificações corporais das funções vitais, que ocorrem durante as experiências práticas com os jogos populares, de salão e esportivos. (PERNAMBUCO, 2013, p.53).

Aprofundar os conceitos de vitória e derrota como parte integrante dos Jogos populares, de salão e esportivos. (PERNAMBUCO, 2013, p.53).

Aprofundar a pesquisa sobre a historicidade dos jogos (populares, de salão e esportivos), como reflexão dos aspectos sócio-culturais. (PERNAMBUCO, 2013, p.54).

Aprofundar o conhecimento dos jogos (populares, de salão e esportivos), relacionando-os e entendendo a sua importância para o Lazer, Educação,

Saúde, Trabalho e na exploração de espaços existentes na comunidade. (PERNAMBUCO, 2013, p.54).

Aprofundar textos escritos, visando a compreensão dos Jogos (populares, de salão e esportivos), de forma organizada e contextualizada. (PERNAMBUCO, 2013, p.54).

Interessante destacar que nas expectativas de aprendizagem exemplificadas é possível identificar que elas não estão apenas relacionadas apenas com os aspectos conceituais, estão também associadas a vivências e experiências corporais e/ou a concepção de valores e comportamentos. Desta forma tentam orientar as intervenções, semelhante as sugestões de superar a tradição procedimental colocadas por Darido e Rangel (2008) que seria, ir além de vivenciar os movimentos e fundamentos técnicos básicos relacionados a cultura corporal.

Essas vivências e movimentos que podem ser caracterizadas como pertencentes a dimensão de conteúdos procedimentais, porém os procedimentos não se restringem apenas aos movimentos, segundo Cool *et. al.* (2000), os procedimentos podem ser técnicas, estratégias, métodos, habilidades, rotinas que se referem a uma atuação ordenada que se orienta para alcançar uma meta, um conjunto de ações e formas de agir para chegar a resolver uma tarefa.

Zabala (1998) comunga da mesma concepção e colabora ao descrever a realização das ações que compõe o procedimento ou estratégia como o ponto de partida para aprendizagem dos modelos especializados, destacando ainda as fases necessárias para que isso ocorra (realização das ações, exercitação, reflexão sobre a própria atividade, aplicação em contextos diferenciados). Podendo ser exemplificadas pelo conjunto de técnicas para realização de um arremesso do Handebol (recepção, finta, drible, salto, arremesso), enfim a sequência de movimentos a serem realizados em um determinado contexto para atingir um objetivo específico.

Importante ressaltar que as dimensões do conteúdo tratadas pelos autores referenciados até aqui, ocorrem simultaneamente sendo separadas apenas por questões didáticas para fins de compreensão. Assim como foi destacado anteriormente, **elas são inseparáveis**, isso fica evidente quando “a aprendizagem de novos conteúdos conceituais se baseia fundamentalmente no uso e aplicação dos procedimentos” (COOL *et. al.*, 2000, p.90). Segundo o autor para garantir aprendizagem significativa é necessário aprender a saber fazer estabelecendo

relação entre teoria e prática, conhecimento e aplicação, assim os procedimentos podem ser considerados mediadores de aprendizagens, podendo chegar a uma atuação estratégica (quando se busca uma resolução dos problemas elaborando uma solução que não se tinha, sem dispor de procedimentos adequados).

Nessa relação de teoria, prática e solução de problemas emerge a dimensão dos conteúdos atitudinais, Darido e Rangel (2008) colocam com exemplo dessa dimensão valorizar o patrimônio de jogos e brincadeiras do seu contexto.

Imagine um grupo numa colônia de férias tentando realizar o jogo popular de queimada³, cada um com experiência, forma de organizar, estratégias e conceitos relacionados a prática distintos, será que a partida será organizada instantaneamente? isso com certeza exigirá diálogo, acordo e determinações de regras, condutas e normas para realização harmoniosa dessa prática.

Para compreender melhor essa a dimensão do conteúdo atitudinal, recorreremos as contribuições de Zabala (1998) que os diferencia em: valores (ideias e princípios que permitem emitir juízo sobre as condutas e seu sentido); atitudes (é relativamente estável e reflete na forma de conduta a partir dos valores determinados); e normas (o padrão de comportamento definido e compartilhado do que pode ou não fazer num determinado grupo social). Para o autor a aprendizagem dos conteúdos atitudinais sugere o conhecimento e reflexão sobre os possíveis modelos, uma avaliação das normas no que diz respeito aos fatores positivos e negativos sugerindo uma revisão da própria atuação.

Cool *et. al.* (2000) nos ajuda a aprofundar esse entendimento quando amplia os conceitos relacionados a esses conteúdos específica que os componentes da atitude: cognitivo (conhecimentos e crenças); afetivo (sentimentos e preferências); de conduta ou conotativo (ações manifestas e declarações de intenções).

Por consequência, toda sistematização desses conteúdos precisa ser realizado na escola para propiciar às novas gerações o acesso ao patrimônio cultural historicamente construído, bem como possibilitar, tanto a integração quanto a transformação da sociedade por meio da compreensão e reflexão dos valores, atitudes e normas compartilhadas. Para tanto, se faz necessário de acordo com Assis (2010), questionar qual o papel da escola, possibilidades e dificuldades, além

³ O jogo de queimada também pode ser conhecido por: baleado, queima-queima, mata-mata, guerrilha.

da sua capacidade de impulsionar mudanças, sejam elas na própria escola ou alavancadas por ela. enfim, é preciso refletir até que ponto a escola pode persuadir nas transformações.

Dessa forma é possível que mudanças almejadas na sociedade perpassem no contexto educacional, sendo a escola o local adequado para impulsionar e construir transformações subsidiadas nos conhecimentos científicos sistematizados, pelos quais será realizada a reconstrução crítica do patrimônio cultural adequando-o as necessidades e possibilidades contemporâneas.

É pensando nessas transformações possíveis de serem impulsionadas na escola, que passamos a refletir sobre uma manifestação cultural relevante, o **esporte da escola**. "É preciso compreender que o esporte de fora da escola tem algo mais, além do que a indústria cultural oferece". (ASSIS, 2010, p. 197).

Para compreender essas possibilidades (algo mais), é necessário analisar criticamente as ações de esporte dentro e fora da escola, compreendendo não apenas o esporte enquanto conteúdo mas também os eventos que a ele se relacionam. Entre eles, um que mobiliza as escolas anualmente: "**os jogos internos**". Eles são ou precisam ser diferentes dos eventos realizados fora da escola?

2.2 Jogos internos e os conteúdos da educação física escolar no estado de Pernambuco

Os jogos internos é um evento esperado ansiosamente pelos estudantes que demonstram habilidades em determinadas modalidades esportivas, isto porque é a oportunidade de demonstrar o potencial individual e serem selecionados para representar a escola nas etapas subsequentes dos jogos estudantis. Essas competições escolares sofrem uma forte influência do esporte de rendimento no que diz respeito a difusão de valores, sentidos e significados relacionados a sua prática. Podemos dizer, então, que retratam os conhecimentos prévios dos participantes que foram enraizados culturalmente seja por parte da mídia ou perpassada de geração em geração.

Os Jogos Estudantis Brasileiros (JEB's) por exemplo, para Costa (2015), é uma reprodução das competições tradicionais e mantinha em sua estrutura de

competição uma cópia fiel das competições como: olimpíadas e jogos pan-americanos, no qual apenas os melhores atletas eram selecionados, explicitando uma projeção de esporte de alto rendimento.

Seguindo essa referência, as competições estudantis de menor hierarquia como: jogos estaduais, municipais e internos tendem a reproduzir as características desses jogos nacionais, haja vista que seriam uma etapa de preparação para esta competição. Desta forma, pressupõe que é possível encontrar em escolas, eventos que reproduzam exclusivamente contextos de competições de alto rendimento.

Essa influência é potencializada a partir das políticas públicas de tratamento do esporte escolar, como podemos identificar a partir dos estudos de Frizzo (2013) que demonstram o caráter de alto desempenho ao invés de comporem iniciativas de cunho educacional nos jogos escolares. Chegando a essa definição após identificar a competição exacerbada, onde o alunado quer disputar as partidas com o intuito apenas de ganhar, ser o melhor, sem necessariamente, guardar relações de aprendizagem, o que conseqüentemente não contribui para a formação do estudante.

Ao fazer uma reconstrução histórica dos jogos escolares brasileiros, Arantes *et. al.* (2012), identifica quatro fases: três fases no qual o foco era a descoberta de talentos, e apenas uma fase que tinha uma visão educacional ressaltando conceitos de cooperação, co-educação, participação, integração e co-responsabilidade. Nesta fase educacional(1985-1989), ainda segundo o autor, o evento demonstrou queda no nível técnico, fruto da proibição dos atletas federados na competição que, por sua vez, gerou um conflito de visões sobre o papel do esporte na escola.

Não estamos aqui negando a importância dos jogos escolares e a valorização dos talentos esportivos, mas se faz necessário exaltar a importância do caráter pedagógico da competição por estarmos tratando do "esporte da escola". A reflexão pode ir além:

"O esporte *da escola* pode ser exatamente igual ao *esporte na escola*. A possibilidade de serem diferentes esta inscrita na esfera da ação do professor, na prática pedagógica, que, por sua vez, está instruída pelo projeto político-pedagógico da escola".(ASSIS, 2010, p. 141).

Então, o que difere efetivamente é o tratamento pedagógico dado e os conhecimentos que serão desenvolvidos a partir da sua prática, as reflexões geradas ao estabelecer relações de pensamento seja de conceitos, procedimentos

ou atitudes, todas são desencadeadas durante as interações proporcionadas pela prática pedagógica e dos objetivos intrínsecos nela impregnados intencionalmente.

Assis (2010) ao estudar alguns autores, compreende que a competição pode tanto aumentar a capacidade de fazer o mal, como a capacidade de fazer o bem, a questão é saber potencializar o que pode ser desenvolvido de expressões positivas e negativas de acordo com as características.

Nesta vertente, Reverdito *et. al.* (2008) contribui afirmando que a competição é fundamental para desenvolvimento do esporte, porém destaca a necessidade de preocupação com a educabilidade dos sujeitos e com a mera reprodução do esporte de rendimento na escola onde apenas os estudantes mais habilidosos têm a possibilidade de participar. Dessa forma, é preciso enxergar uma forma de trabalhar "competição e formação como complementos e não como ações antagônicas" (ARANTES *et al.* 2012, p. 922).

As características de esporte de rendimento apontadas pelos autores é um fator importante a ser superado nas competições escolares, partindo do pressuposto que a função social da escola não é formar atletas e muito menos intervir apenas em uma parcela da população discente. Como identificado por Arantes *et. al.* (2012), ao retratar a situação dos jogos escolares brasileiros:

Levando-se em conta os dados do INEP de 2010 que apontam em vinte milhões o número de estudantes brasileiros na faixa etária de 12 a 17 anos, fica claro o grande desafio que existe, de oferecer oportunidade aos dezoito milhões de jovens que ainda não participam das fases classificatórias. (ARANTES *et al.* 2012, p. 921).

Para sobrepor essas características, é necessário repensar a proposta de competição, bem como a postura educativa durante os eventos esportivos. Para Marin *et. al.* (2012) é preciso resignificar o esporte da escola considerando o contexto social que está inserido e recriá-lo de acordo com possibilidades, necessidades e interesses dos indivíduos superando a lógica dos jogos escolares que acabam se caracterizando como práticas do esporte de rendimento seletivo e individualista. Ainda segundo o autor, para difundir uma concepção de esporte democrática e acessível a todos os estudantes é necessária uma preocupação com o tratamento do esporte da escola de forma que o mesmo se materialize.

O esporte traz consigo, na sua origem, a cultura do povo, modificada e transformada em produto de consumo. traz consigo possibilidades contraditórias, estabelecidas em sua própria dinâmica, de forma que é possível enfatizar situações que privilegiam a solidariedade sobre a rivalidade, o coletivo ao individual, a autonomia sobre a submissão, a cooperação sobre a disputa, a distribuição sobre a apropriação, a

abundancia sobre a escassez, a confiança mutua sobre a suspeita, a descontração sobre a tensão, a perseverança sobre a desistência, e além de tudo, a vontade de continuar jogando em contraposição à pressa para terminar o jogo e configurar resultados. (ASSIS, 2010, p. 196).

É justamente no contexto de recriar o esporte a partir de uma situação concreta da escola, buscando possibilidades e adequações para atender as necessidades e interesses da maioria dos estudantes, é que concentramos nossos esforços neste momento. Nesta mesma intenção, Costa (2015), destaca a necessidade de reformular as políticas públicas sobre os jogos escolares, propondo a possibilidade de iniciar pelas competições na escola (jogos internos), experimentando novas formas de disputa onde regras possam ser transformadas, que possibilite a participação de todos, objetivando o crescimento pessoal e coletivo ao invés de visar a vitória a todo custo, buscando dessa forma alicerçar-se nas concepções pedagógicas mais progressistas na área da educação física e do esporte.

Para que isto seja possível, é necessário que o professor tenha a consciência que a competição pedagógica deve ser organizada de forma diversificada no que diz respeito as atividades, com intenções educativas e metodológicas para participação democrática de todos, integrado ao projeto político pedagógico da escola e com responsabilidade a educabilidade do sujeito, tendo o professor a função de mediador na aprendizagem de comportamentos e atitudes através das situações oportunizadas pelo ambiente competitivo (REVERDITO *et. al.*, 2008). Assim, o objetivo dos jogos vai além do jogar por jogar, a competição passa a ser um meio para a educação. E, para que todos possam se apropriar dos benefícios da competição é necessário que ela ocorra de forma competitivo-colaborativa, facilitando assim, a cooperação entre companheiros e adversários.

Mesmo sendo de uma concepção de esporte distinta, ainda com tendências esportivizadas, Sadi (2008) aponta que a prática pedagógica dos esportes precisa ser resignificada e que os eventos esportivos são importantes nesta mudança. Se embasados nas contribuições da pedagogia do esporte, as competições escolares podem ser tratadas como competições pedagógicas no qual os estudantes possam participar da preparação, arbitragem e avaliação participativa orientada numa perspectiva inclusiva e democrática que pode levar os estudantes a uma ação e reflexão do esporte. Sanches e Rubio (2011), reforça ao descrever a possibilidade

da situação competitiva poder ser trabalhada atrelada a valores da cooperação, destacando o papel do professor também para a formação pessoal.

Uma experiência que remete a esta intenção foi realizada por Castellani e Castellani (2009), ao construir coletivamente uma proposta de jogos internos onde os estudantes participavam ativamente das diferentes etapas de organização, realização e avaliação com responsabilidades nas diversas ações. Além de contemplar diversas manifestações culturais e refletir sobre formas de organização e competição.

Essa experiência demonstrou um exemplo materializado e desejo antigo, já que Castellani (1988) conta a história de Marcos, um aluno que treinava e esperava ansioso a realização dos jogos internos de sua escola. O que lhe gerou algumas situações:

- As inquietações: a tristeza estampada no rosto dos que ficariam só na torcida (por não saber jogar); não saber se seria selecionado para participar ou ficar na torcida também; não conhecer os procedimentos adotados na competição da sua escola cabendo apenas treinar para ser selecionado e participar.
- O sonho: todos alegres participando dos jogos; com prazer em jogar; com basquete, vôlei, futebol e todos compartilhando se ajudando; escolhendo o sistema de competição e organização; interagindo com professores em busca de conhecimentos específicos; a possibilidade de elaborar as regras do jogo e a forma de controle de partida; e maravilhado com as possibilidades, acorda!
- A realidade: os jogos daquele ano aconteceram de forma tradicional, mas Marcos estava feliz, pois sabia que seria o último ano em que os jogos da sua escola seriam realizados dessa forma.

A alegria de Marcos sugere a possibilidade de mudança a partir de uma perspectiva que transforme sua realidade, adequando-a aos interesses pessoais e necessidades coletivas, além de superar dificuldades por meio dos conhecimentos sistematizados na escola. Assim participariam de "Um esporte desmistificado porque conhecido, praticado de forma prazerosa, com vivências de sucesso para todos. Um esporte adquirido como bem cultural, cuja prática passa a ser compreendida como direito". (ASSIS, 2010, p. 196).

É neste sentido que Sedorko e Finck (2016), colaboram quando afirmam que na instituição escolar o esporte deveria assumir a dimensão educacional, ampliando o entendimento do esporte, afim de proporcionar maior autonomia na vivência e na

organização das práticas esportivas, bem como desenvolver uma postura crítica quando estiver no papel de expectador. Corroborando com esta intenção, Santos e Simões (2007), afirmam que a escola deve ser um espaço democrático que permita os indivíduos conhecer e compreender os saberes sociais promovendo transformações e o pleno exercício de cidadania.

Nesse contexto, destacamos a experiência de festival de cultura corporal no agreste de Pernambuco sistematizada por Lorenzini *et. al.* (2010), no qual era contemplado: dança, luta, ginástica, jogos, esportes, oficinas pedagógicas; e pontuações por: caracterização, construções, apresentação, participação, desempenho e atitudes.

Diante disso, podemos iniciar o processo de transformação dos jogos escolares na escola. A intenção foi de construir junto com os estudantes, um ambiente competitivo no qual a organização dos jogos internos fosse participativa, de caráter pedagógico, e intencionalmente direcionado para formação integral.

Dessa forma, busca-se refletir sobre a organização dos eventos esportivos da escola, acompanhando a evolução da prática pedagógica em educação física iniciada com o movimento renovador que, depois de tantos anos, ainda luta por sua materialização nas escolas brasileiras.

Vago (1996) sugere que a escola possa questionar e intervir na cultura escolar de esporte dentro e fora da escola, desenvolvendo especificidades e organização própria por meio da transposição didática do esporte para a escola, desenvolvendo assim o "esporte da escola" (com sentidos e significados próprios), atrelado aos objetivos da escola, destacando inclusive o potencial que a escola tem de desenvolver o esporte como prática cultural portadora de valores que privilegiem o coletivo e o lúdico. Para o autor essa é a gênese social da escola: a sua capacidade de intervenção na sociedade. Dessa forma,

A escola, entendida como espaço de intervenção é um local privilegiado de construção de um "novo esporte", que surge das críticas ao "velho esporte" e, contraditoriamente, do imenso fascínio que ele exerce sobre adultos e crianças, com a institucionalização dos temas lúdicos, e das possibilidades emancipatórias com que ele possa se configurar. (ASSIS, 2010, p. 23).

Isso só é possível quando se considera a escola como uma instituição democrática de acesso a diferentes culturas, na qual os indivíduos se apropriam do conhecimento historicamente compartilhado de forma crítica, o que possibilita a autonomia por meio dos diferentes conhecimentos científicos para:

[...] refletir o esporte e modificá-lo como fruto dessa reflexão, experimentando-o, desmanchando-o, remontando-o, lapidando-o a partir de outros princípios e valores. Um projeto capaz de resgatar a prática social como mediadora no processo de conhecimento, capaz de restabelecer um vínculo entre concepção e execução, entre ensino e produção. Uma fábrica de esportes! (ASSIS, 2010, p.201)

Isso reflete a busca constante por intervenções que superem a impregnada concepção de "esporte na escola"... que segundo Bracht (1992) é apenas um prolongamento da instituição esportiva que reflete princípios como: rendimento, competição, comparação de recordes, regulamentação rígida, sucesso esportivo e sinônimo de sucesso. Para superar isso se faz necessário

Um trato diferenciado e crítico do esporte não deve afastar os alunos do esporte criticado, mas dirigir esse contato através de uma " transformação" que garanta a preservação do significado, a vivência de sucesso nas atividades e a alteração dos sentidos através da reflexão pedagógica. (ASSIS, 2010, p. 128).

A educação física, no decorrer da sua prática pedagógica, deve instrumentalizar e incentivar os estudantes a refletirem sobre a sua capacidade de ressignificar as práticas corporais e intervir na realidade na busca de transformá-la (PERNAMBUCO, 2013).

Existe uma tentativa de tratar o esporte da escola, porém não nos limitaremos a ele. Faz-se necessário ampliar e buscar se apropriar ao máximo do rico acervo cultural historicamente sistematizado pela humanidade relacionados à: ginástica, dança, lutas, jogos e esportes. Assim, trataremos dos conteúdos de educação física escolar que: possibilitem acesso à todos os estudantes; possa contribuir para a formação integral; e estejam associados ao PPP da escola e a prática pedagógica em educação física.

Uma experiência interessante foi estudada por ASSIS (2010), um festival de cultura corporal envolvendo jogos populares, capoeira, ginástica, brincadeiras sem fins competitivos e esportes. Com adaptações de regras previstas para os alunos da 6ª e 7ª série, sendo que os participantes poderiam participar de um tempo podendo se inscreverem em uma modalidade por sexo e outra mista (embora na queimada, os meninos não podiam queimar as meninas), os estudantes colaboravam na arbitragem e os que não estavam inscritos em nenhuma modalidade participavam do desfile, apresentação cultural e torcida organizada.

Em suas análises o autor supracitado, ao comparar a experiência estudada e modelos tradicionais de jogos internos, identifica "Alguns avanços: os alunos percebem a escola e o festival como espaços de apropriação e não um campo de disputa; existência de modalidades mistas; refletir sobre arbitragem e premiação; regras adaptadas; junção de turmas para viabilizar modalidades" (Assis, 2010, p. 177).

Embora essa proposta não sacie nossas intenções, ela se aproxima da nossa realidade. A proposta foi realizada numa escola da rede estadual do Recife no ano de 1997, no qual o objeto de estudo era a prática pedagógica e o trato com o esporte. Para compreender melhor essa proposta é possível recorrer a proposta curricular do estado de Pernambuco, na qual o festival é uma possibilidade interessante de socialização não apenas de esporte, mas sim de todos os conhecimentos da educação física escolar. Assim

O festival consiste em um tempo ampliado de aula destinado à socialização e avaliação do conteúdo. Possibilita novas oportunidades, com vivências e intervenções sobre um fenômeno que tem sua legitimidade com a construção da reflexão pedagógica. O festival é o tempo pedagógico regulado e aberto a diferentes opções, organizadas de tal forma que possibilita trabalhar o princípio da simultaneidade dos conteúdos escolares. (PERNAMBUCO, 2013, p.32).

Isso já foi materializado e evidenciado por Assis (2010), quando as professoras que participaram de sua pesquisa colocam o festival como um momento de síntese, culminância do processo vivenciado reconhecendo um trato diferenciado em relação às aulas.

A transformação dos jogos internos em festival de cultura corporal buscando materializar a proposta curricular do estado de Pernambuco, possibilita construir, não apenas uma cultura de esporte diferente na comunidade escolar, com significados e organização própria, mas também possibilita trabalhar simultaneamente outros conteúdos organizados para o ciclo do ensino médio conforme Coletivo de Autores (1992), descritas no quadro:

Quadro 1- Seleção de conteúdos para o ensino médio

Jogo	Conteúdos que possibilitem a prática organizada entre escola/comunidade; cujo conteúdo implique no conhecimento aprofundando das técnicas e táticas, bem como da arbitragem dos mesmos; sobre o entendimento da capacidade geral e específica de jogar.
Ginástica	Formas ginásticas que impliquem conhecimento científico/técnico/artístico aprofundado diferentes modalidades de ginástica para permitir o planejamento do processo de treinamento numa perspectiva crítica do significado a ela atribuído socialmente.
Dança	Danças que impliquem conhecimento aprofundado científico/técnico/artístico da dança e da expressão corporal em geral. que possibilitem comunicação/informação dos interesses sócio-político-culturais da comunidade.
Luta	Que é abordado paralelamente nos diversos conteúdos e representada na obra especificamente com a capoeira, contextualizando-a com a luta de emancipação do negro no Brasil, e a sua esportivização.

Fonte: (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.48-60;

Com essa caracterização da simultaneidade dos conteúdos, fica evidente a possibilidade de integrar não apenas os conhecimentos específicos, mas também utilizar do ambiente competitivo para desenvolver as dimensões do conteúdo, descritas anteriormente. Para que isso seja possível, é necessário trato pedagógico, ou seja, associação com a prática pedagógica do professor.

A Práxis da ação-reflexão-nova ação pode ser realizada, neste contexto, relacionando-se principalmente com as atividades (modalidades) e a distribuição de tarefas no decorrer da organização e realização desse festival como jogos internos, direcionando-se desta forma às propostas do movimento renovador de rompimento da cultura esportivista, excludente e voltada para seleção de talentos esportivos.

Segundo os parâmetros curriculares do estado, o festival constitui

[...] uma forma de planejar e implementar a educação física, satisfazendo a necessidade de ação e curiosidade, aprofundando nexos e relações entre conteúdos específicos ou num mesmo conteúdo, qualificando o rendimento escolar dos estudantes. (PERNAMBUCO, 2013, p.33).

Dessa forma, o festival como uma alternativa para realização dos jogos internos, pode ser uma forma de materialização do currículo de educação física proposto pelo estado de Pernambuco. Fazendo-se possível, inclusive, identificar algumas expectativas de aprendizagens propostas para o ciclo ensino médio que estão diretamente associadas e integradas na realização do festival de cultura corporal. No quadro a seguir descrevemos algumas dessas expectativas:

Quadro 2- expectativas de aprendizagem para o ensino médio

ESPORTE	EA4 - Aprofundar as suas experiências e seu entendimento sobre o que é esporte, conceituando as diferentes modalidades esportivas e identificando as regularidades científicas do referido fenômeno, relacionando-o à sociedade atual.
	EA5 – Contribuir na organização e/ou participar (de forma prática, escrita e/ou verbalizada) de festivais de cultura corporal, enfatizando a comparação entre os aspectos competitivos e lúdicos, compreendendo tanto os elementos externos, visíveis das representações com os internos, formando conceitos referentes ao esporte.
	EA9 - Aprofundar atividades esportivas possíveis de serem realizadas em equipamentos/espacos de lazer e culturais existentes na comunidade.
	EA10 - Discutir/refletir sobre as diferenças e desigualdades entre homens e mulheres, a partir das práticas esportivas coeducativas.
	EA15 – Relacionar a prática das atividades esportivas a outros saberes escolares (biológicos, fisiológicos, filosóficos, linguísticos e outros).
	EA20- Refletir sobre os valores (re)produzidos no esporte: morais, éticos, estereótipos, preconceitos e discriminações relacionados à prática do esporte na sociedade.
	EA22 – Confrontar o esporte com os demais conteúdos da cultura corporal, produzindo conceitos, reorganizando as atividades esportivas, sendo capazes de alterar suas regras e seus materiais, adequando-os às possibilidades de práticas da realidade local.
	EA24 - Analisar criticamente a presença das diversas violências no esporte, refletindo sobre as relações entre esporte e mídia.
	EA30 - Aprofundar as diferenças e semelhanças existentes entre: esporte educação, esporte recreativo e esporte de alto rendimento.
GINÁSTICA	EA8 - Aprofundar os conhecimentos da ginástica, produzindo conceitos e participando da organização de festivais de cultura corporal.
	EA11 - Produzir sequências ginásticas com ou sem materiais (móveis, fixos e elásticos), que envolvam as ações gímnicas trabalhadas, socializadas à comunidade escolar.
	EA 15 - Aprofundar as bases (apoios; eixos: longitudinal, transversal e sagital) e fundamentos nas diferentes modalidades ginásticas (Ginástica Artística, Rítmica, Acrobática, Aeróbica, dentre outras).
	EA19 - Aprofundar a ginástica, estabelecendo nexos e relações com a Educação para e pelo Lazer, Educação e Saúde, Educação e Trabalho, incluindo a exploração de espaços culturais existentes na comunidade.
	EA26 Aprofundar as ações gímnicas nas práticas corporais do jogo, da luta, do esporte e da dança, contextualizando-as e explicitando sentidos e significados.
	EA30 – Ampliar e aprofundar as diversas dimensões da ginástica: competição, demonstração e relacionada à saúde.
DANÇA	EA4 – Aprofundar suas experiências rítmicas e seu entendimento sobre o que é dança.
	EA8 – Aprofundar suas experiências rítmicas em relação ao espaço, tempo, mudança de direções, níveis, compasso, fluência e de planos.
	EA12 - Aprofundar as danças populares e folguedos, entre outras experiências rítmicas dos ciclos festivos de Pernambuco.
	EA16 – Aprofundar as motivações, origens, saberes e práticas sobre as danças das regiões brasileiras, analisando as semelhanças e diferenças existentes entre elas.
	EA20 – Aprofundar sequências coreográficas, a partir dos diversos tipos de dança.
	EA28 - Aprofundar valores e atitudes expressos nos diferentes tipos de dança.
	EA32 – Aprofundar, nos festivais, mostras e eventos culturais, os diversos tipos de dança.
LUTA	EA4 – Aprofundar as suas experiências e seu entendimento sobre o que é luta.
	EA14 - Aprofundar o conhecimento das práticas de lutas, reconhecendo a mobilização das capacidades físicas: flexibilidade, força, resistência, coordenação, agilidade.
	EA18 - Aprofundar o conhecimento acerca de diferentes expressões de lutas advindas de distintas influências étnicas, especialmente as da cultura do povo brasileiro.
	EA23 - Aprofundar os conhecimentos das modalidades das lutas, produzindo conceitos e participando da organização de festivais.
	EA28 - Aprofundar sequências simples de movimentos de ataque, controle e defesa.
	EA30 - Refletir sobre o sentido e a prática das lutas e suas relações com as violências.
JOGO	EA33 - Ampliar técnicas e táticas fundamentais de diferentes modalidades de lutas.
	EA12 - Aprofundar os conceitos de vitória e derrota como parte integrante dos Jogos (populares, de salão e esportivos).
	EA20 – Aprofundar o conhecimento dos jogos (populares, de salão e esportivos), relacionando-os e entendendo a sua importância para o Lazer, Educação, Saúde, Trabalho e na exploração de espaços existentes na comunidade.
	EA28 – Aprofundar os Jogos (populares, de salão e esportivos) nos Festivais de Cultura Corporal.

Dados extraídos dos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco (PERNAMBUCO, 2013, p.37-60).

Essas expectativas estariam integradas em um único evento possibilitando um ambiente competitivo, lúdico, inclusivo e diversificado, pedagogicamente

planejado para ofertar situações didáticas a partir dos conteúdos da cultura corporal ampliando-se para compreensão dos diferentes contextos e situações socioculturais.

O que reafirma a "[...] crença e esperança na escola e na educação física como espaço privilegiado para promoção de importantes mudanças no esporte, abrindo possibilidades para outras mudanças, além dos muros da escola" (ASSIS, 2010, p. 197).

Como toda transformação, é um processo com percurso organizado e influenciado por diversos fatores. Os quais, podem possibilitar ou inviabilizar as mudanças sugeridas pelos conhecimentos sistematizados.

3. FORMAÇÃO, ESCOLA PÚBLICA E ESPORTE: CONTEXTUALIZANDO A GÊNESE DO FESTIVAL DA CULTURA CORPORAL

Antes de apresentar a proposta propriamente dita do festival da cultura corporal, se faz necessário uma breve apresentação e contextualização do percurso pessoal e profissional até esta construção.

A relação pessoal com o tema em debate me acompanha desde o ensino fundamental quando tive os primeiros contatos com a educação física, mesmo que numa perspectiva tradicional e esportivizada. O que proporcionou praticar diferentes esportes e seguir como atleta bolsista em escolas particulares que visavam participações nos jogos escolares do estado de Pernambuco (JEP's).

Nesse período, a participação em competições na escola (jogos internos), entre escolas (escolares) e entre clubes (copas e campeonatos) eram rotineiras, assim como as exigências impostas pelo esporte de rendimento tanto na escola quanto nas categorias de base do futebol. A busca por excelência e melhores resultados contribuíram para desenvolvimento de lesões que por consequência, afastou-me momentaneamente das competições e me encaminhou para o ensino superior.

O ingresso no curso bacharelado em educação física numa faculdade particular do interior do estado em 2006, fez com que interesse por diferentes modalidades surgissem. Porém foi a participação na extensão universitária por meio do programa segundo tempo (PST) em convênio com o ministério do esporte que me apresentou ao esporte educacional, deixando um pouco de lado o esporte de rendimento.

Foi através dessa extensão universitária que tive os primeiros contatos com os festivais de cultura corporal. O festival do segundo tempo da Associação Caruaruense de Ensino Superior (ASCES), nele crianças e adolescentes de diferentes cidades se encontravam para socializar as aprendizagens desenvolvidas durante a prática pedagógica do seu núcleo relacionados ao esporte educacional já contemplando as manifestações da cultura corporal (LORENZINI *et. al.*, 2010).

Outra influência profissional foi a caravana do esporte da ESPN em parceria com o Instituto Esporte e Educação (IEE) que levantava a proposta de festivais esportivos nas comunidades.

Esses foram alguns dos motivos que direcionaram para a área pedagógica, cursar a licenciatura em educação física e aprofundar os estudos no âmbito da educação.

A primeira escola para regência como professor temporário de educação física foi numa Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) da rede estadual de ensino de Pernambuco, sendo norteada pelos parâmetros curriculares. Neles havia a proposta dos festivais de cultura corporal para socialização e materialização da proposta curricular de educação física numa perspectiva influenciada principalmente pela metodologia do ensino da educação física sistematizada por meio da abordagem crítico superadora (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Porém, só com o ingresso no mestrado profissional e o aprofundamento teórico por ele influenciado que surge a inquietação da qualificação do trabalho profissional já desenvolvido no "chão da escola", e a necessidade de adequar a proposta do festival ao PPP da escola e a concepção de educação buscando suas contribuições para a educação.

Um outro fator importante neste processo de construção do festival de jogos foi o contexto histórico cultural em que a escola de trabalho, pesquisa e intervenção se encontra.

A Escola de Referência em Ensino Médio André Cordeiro (EREMAC), escola da rede estadual de Pernambuco, com 56 anos de exercício, situada em Brejo da Madre de Deus-PE. Cidade histórica onde ficam localizados o ponto mais alto do estado (serra do Ponto), e o maior teatro ao ar livre do mundo (nova Jerusalém) este por sua vez, atrai milhares de turistas anualmente para prestigiar o espetáculo da paixão de cristo.

A instituição tem 638 alunos matriculados, distribuídos em 13 turmas do regime semi-integral, sendo estas 5 turmas de 1º ano, 4 turmas de 2º ano e 4 turmas de 3º ano. Possui regime regular noturno (547 alunos distribuídos em 13 turmas), EJA (238 alunos distribuídos em 7 turmas); Travessia (com 100 alunos distribuídos em 4 turmas) sendo algumas dessas turmas localizadas nos anexos dos distritos de Fazenda nova e São domingos. Além da modalidade EJA CAMPO (1.568 alunos em diversas comunidades do município).

Além desses, apresenta uma particularidade interessante: é geograficamente a transição do agreste pernambucano com o sertão paraibano. Faço neste momento

uma analogia das transições de vegetação e clima com as características profissionais e concepções de trabalho assim como de seus frutos.

É justamente numa mudança de professores da escola em estudo que se criou o terreno apropriado para geminar o festival de jogos EREMAC. Aposenta-se um professor com prática pedagógica tradicional voltada para a aptidão física, e chega um professor com perspectiva progressista e crítica da educação física influenciado principalmente pelo coletivo de autores e em processo de aprofundamento por meio do mestrado profissional em educação física (ProEF).

O trabalho desenvolvido pelo antigo professor seguia princípios tradicionais assim como a organização dos jogos internos da escola que apresentava como principal característica a rivalidade entre as turmas na modalidade futsal, fato esse que gerou uma confusão generalizada (briga) em sua última edição ao ponto de gerar suspensão dessa competição pela gestão da escola em consenso com o antigo professor.

No primeiro ano de trabalho, com a implantação de uma prática pedagógica considerada inovadora, contemplando as diferentes manifestações da cultura corporal e as dimensões do conteúdo, surge também a proposta de festival do estudante para socializar os conhecimentos desenvolvidos até então, e integrar os estudantes de diferentes turmas.

Considerando que a escola transformou-se em escola de referência em ensino médio (EREM) em 2011, tendo que adequar sua filosofia de ensino às práticas da educação integral baseadas nos pilares da educação, o desenvolvimento interdimensional, à prática de valores, à pedagogia da presença, o protagonismo juvenil e empreendedorismo para o mercado de trabalho.

Na construção do festival do estudante em 2018, buscamos associar os objetivos educacionais: o protagonismo juvenil (alguns estudantes fizeram a arbitragem dos jogos), o desenvolvimento interdimensional (adicionamos pontuação por comportamentos), pedagogia da presença (cada professor acompanhou uma turma). Iniciando o processo de mudanças de concepções, diversificação e organização dos eventos esportivos da escola que podem ser exemplificadas:

Fotografia 1- adaptação do voleibol e queimada cone no festival do estudante



Fonte: acervo do autor.

Este festival que funcionou em forma de rodízio, com diferentes modalidades de jogos e esportes, utilizando os diferentes espaços da escola e fazendo as adaptações necessárias nos espaços e regras.

Fotografia 2- voleibol sentado no festival do estudante



Fonte: acervo do autor.

O planejamento ficou a cargo dos professores, deixando tudo pronto para a execução que ficou a cargo dos estudantes. Estes que ficaram responsáveis por auxiliar na arbitragem foram privados da prática dos jogos.

Fotografia 3- bola à torre no festival do estudante



Fonte: acervo do autor.

Conhecendo o histórico das competições da instituição, o futsal não foi realizado, visto que no programa de ensino estava disposto para unidade temáticas posteriores a execução do festival e havia receios que gerassem conflitos.

Essa edição tornou-se involuntariamente um projeto piloto, onde conseguimos aumentar o número de participantes (isso porque cada membro participante somava um ponto por participação nas modalidades), iniciar a pontuação por comportamentos e reduzir a rivalidade (comportamentos somavam ou reduziam pontos), diversificar as atividades, promover a integração dos estudantes.

Um fator que pode ter contribuído para a mudança de comportamentos, a longo prazo, nos eventos competitivos da escola foi o fato da equipe campeã nesta edição, ter superado a 2º lugar justamente pelos comportamentos positivos e negativos revertidos em punições e bonificações.

Imagem 1- classificação do festival do estudante

ESCOLA:	VOLEI	DOMINÓ	BASQUETE	MINI RUGBY	VOLEI SENTADO	QUE IMADA CONE	PARTICI PANTES	SUB - TOTAL	PUNIÇÕES	EXTRAS	TOTAL	CLASSIFICAÇÃO
3 ANO A	30	30	30	30	30	30	198	378	1	30	407	1º
1 ANO A	10	20	30	30	30	10	276	406	11	0	395	2º
3 ANO C	20	10	30	30	10	30	258	388	0	0	388	3º
2 ANO C	30	20	10	30	30	30	222	372	15	15	372	4º
2 ANO D	30	30	10	10	30	30	234	374	10	0	364	5º
2 ANO B	10	30	30	10	10	10	270	370	33	10	347	6º
1 ANO D	10	10	30	10	30	10	258	358	22	0	336	7º
1 ANO B	30	30	10	10	10	10	228	328	0	0	328	8º
1 ANO E	30	10	10	10	10	30	228	328	6	0	322	9º
2 ANO A	10	30	30	30	10	30	186	326	15	0	311	10º
3 ANO D	10	10	10	10	30	10	186	266	13	0	253	11º
3 ANO B	20	10	10	30	10	10	150	240	0	10	250	12º

Fonte: acervo do autor.

Com o aprofundamento teórico das disciplinas e pesquisa do mestrado, ainda se fazia necessário qualificar essa proposta de festival da cultura corporal para que contemplasse todas manifestações da cultura corporal (dança, ginástica e luta não forma contempladas nesta edição), bem como transformar o festival de jogos num projeto institucional que materializasse a proposta de educação física e educação proposta pela escola.

Sendo a única instituição da cidade que atende o público do ensino médio. Atende estudantes das diversas localidades, e com o compromisso institucional explicitado no PPP, de realizar práticas educativas voltadas para desenvolvimento de pessoas éticas, críticas e humanas capazes de intervir na realidade de modo a transformá-la por meio do conhecimento adquirido e da conduta vivenciada.

Surge assim a necessidade de construir uma proposta que conseguisse incorporar: humanização, interdimensionalidade, democracia, respeito, equidade, compromisso e organização através de prática pedagógica e dos projetos interdisciplinares a serem desenvolvidos na escola.

Depois dos pressupostos teóricos apresentados no capítulo anterior, essas são as razões pessoais e profissionais que motivaram e facilitaram a construção da proposta do festival de jogos EREMAC 2019 que será descrita a seguir.

4. DESVENDANDO OS CAMINHOS PARA TRANSFORMAÇÃO DOS JOGOS INTERNOS DA ESCOLA: UMA TRAJETÓRIA CONSTRUÍDA A LUZ DO PROTAGONISMO JUVENIL.

É importante destacar que a aula de educação física, assim como os projetos de intervenção desenvolvidos no contexto escolar devem estar integrados e intencionalmente relacionados com o perfil histórico, político e cultural da escola. Logo todas as ações vivenciadas podem gerar um tensionamento e/ou ruptura por meio da atualização de suas ações pedagógicas para democratizar o acesso ao conhecimento científico historicamente sistematizado com qualidade.

A partir desse pressuposto, é necessário refletir sobre umas das ações pedagógicas protagonizadas pela educação física escolar: "OS JOGOS INTERNOS DA ESCOLA". Como eles acontecem, quem são os participantes, quais objetivos, quais aprendizagens socializadas e como são organizados, são questionamentos pertinentes afim de esclarecer qual a contribuição deste projeto/evento no processo educacional pretendido e explicitados no projeto político pedagógico (PPP) da escola.

A Escola de Referência em Ensino Médio André Cordeiro (EREMAC), referida neste estudo, trabalha na concepção de educação integral onde estudantes e parte dos funcionários permanecem o dia inteiro na escola, neste caso além do período de regência, os professores permanecem na escola: nos intervalos para lanche, almoço, aulas atividade e planejamento coletivo. Isso permite momentos de interação e socialização fora dos momentos de aula, onde é possível utilizar-se da presença educativa para socializar conhecimentos e potencializar competências.

Outra particularidade da escola está relacionada ao público, muitos estudantes residem em localidades distantes e dependem de transporte escolar para frequentar as aulas. Desta forma, para possibilitar que a maioria dos estudantes participassem efetivamente das ações coletivas de construção da proposta dos jogos internos se fez necessário aproveitar os momentos em que eles permaneciam na escola sem precisar de transporte extra, ou seja, os horários reservados para lanche e almoço.

É neste contexto de educação integral que a proposição pedagógica de jogos internos a ser descrita se alicerça. Desta maneira, é necessário compreender que a organização foi viabilizada através da construção coletiva, do protagonismo juvenil e da integração da educação física escolar ao projeto político pedagógico da escola.

Durante o período de planejamento e organização foram realizados encontros em forma de seminário como proposto por Thiollent (2011), quando um grupo social e pesquisador se reúnem para dialogar sobre tema específico de interesse comum. Esses encontros foram mediados pelo pesquisador e professor de educação física da instituição.

Esses momentos se caracterizaram por rodas de conversa, onde os participantes se posicionavam de acordo com temas pré estabelecidos no roteiro construído pelo pesquisador.

Fotografia 4 - rodas de conversa em seminário



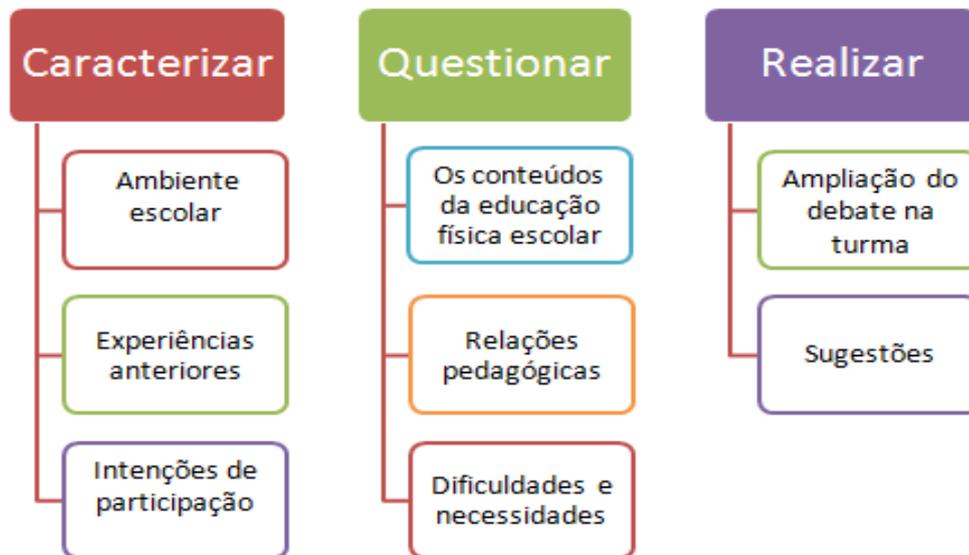
Fonte: acervo do autor.

4.1 DIAGNÓSTICO E MOBILIZAÇÃO

A fase diagnóstica iniciou com a realização de um seminário (encontro, reunião) mediada pelo professor de educação física (pesquisador) envolvendo os representantes de turmas e monitores de educação física. Foram escolhidos para o encontro por serem selecionados de acordo com os critérios institucionais da escola. Neste momento foram discutidos fatores relacionados a instituição e ao cotidiano escolar:

Figura 2- Roteiro do primeiro seminário

Primeiro encontro (diagnóstico)



Fonte: elaborado pelo autor.

O **primeiro questionamento** levantado se refere à caracterização do ambiente escolar: foi exposto pelos estudantes casos de indisciplina, estudantes que ficavam fora das salas atrapalhando o andamento das aulas, que não colaboravam com a manutenção dos espaços de convivência, além do mal trato nas relações interpessoais com demais estudantes e funcionários.

O **segundo questionamento** levantado se refere às experiências pessoais relacionadas aos jogos internos (desejos, necessidades): neste aspecto houve divergência nas opiniões expostas pelos estudantes. O primeiro grupo, afirmou que sempre participaram dos jogos internos nas antigas escolas e colocaram que os jogos internos deveria ser uma grande competição de futsal (iniciando inclusive, a discussão de quais as turmas que teriam a equipe mais forte); o segundo grupo expôs que nunca gostaram de participar dos jogos internos, já que não apresentavam habilidades esportivas, e que ficavam felizes com a participação restrita de ficar torcendo. Já o terceiro grupo expôs que gostariam de participar, porém só os estudantes habilidosos jogavam, e nunca deixavam os mais fracos jogarem, como também não contemplava aqueles que tem habilidades para outros esportes.

Partindo dessa fala, o **terceiro questionamento** foi sobre os conteúdos vivenciados na educação física, e quais poderiam estar presentes nos jogos

internos. Mais uma vez houve divergência, o grupo que expôs a competição de futsal alegou que jogos internos teriam que ser de futsal, pois era o que todos aguardavam ansiosos e que nas escolas anteriores era comum a prática de futsal durante todo o ano. Um estudante veterano (estudante do 3º ano) relembrou que na escola os jogos internos eram muito disputados, relatou uma confusão generalizada (briga) na sua edição realizada quando ele era primeiro ano (2017) e questionou se no ano de 2018 não aconteceu os jogos internos (competição de futsal) por causa da briga na edição anterior ou pela chegada do novo professor.

O professor ressaltou que não ocorreu a competição de futsal (como eles estavam acostumados em 2018), todavia aconteceram outros eventos relacionados aos conteúdos vivenciados na educação física escolar como a exposição de dança e o festival do estudante.

Eventos esses organizados integrados à prática pedagógica (desenvolvida pelo professor nas aulas de educação física), conseqüentemente eram reflexo do acúmulo de experiências pedagógicas (em outras instituições) referenciadas nas concepções de educação física defendidas por ele.

Neste momento um dos integrantes que havia pontuado anteriormente não gostar de participar dos jogos internos (quando só futsal), falou que seria interessante colocar atividades diferentes (dominó, vôlei, queimada, basquete, karatê, queimada, entre outras) e relembrou que no ano de 2018 durante o festival do estudante muitos colegas participaram porque existia diversas atividades onde cada um jogava o que gostava por isso não teve briga.

Dando seqüência ao momento, o **quarto questionamento** levantado se refere ao conhecimento da concepção de educação da escola. Neste ponto houve manifestações tímidas que sugeriram desconhecimento e/ou insegurança, mas foi pontuado os pilares da educação, o protagonismo juvenil e a preparação para a vida.

Por último, o **quinto questionamento** levantado se refere às relações interpessoais na construção coletiva da sua turma. Neste aspecto houve unanimidade e todos alegaram que era difícil tomar decisões na turma e que sempre ficam sobrecarregados nos projetos com a turma toda, alegando dificuldade de mobilização.

Este primeiro seminário foi de caráter diagnóstico para aproximar-se da realidade da escola através na visão dos estudantes. A partir dele foi encaminhado

que os estudantes participantes deste momento, reproduzissem os questionamentos realizados com sua turma buscando sugestões de como deveria ser os jogos internos da escola este ano: organização, modalidades, duração, composição das equipes, divisão de tarefas, etc.

Figura 3- Roteiro do segundo seminário

Segundo encontro (informativo/Mobilizador)



Fonte: elaborado pelo autor.

O "segundo seminário" foi de caráter informativo/mobilizador com os mesmos participantes do anterior. Neste momento foi socializado as informações levantadas nas turmas como: os interesses de alguns na competição de futsal, semelhante ao disputado em campeonatos amadores da região, explicitando assim, a intenção de reproduzir o esporte de rendimento transformando as turmas em mini - agremiações esportivas. Surgiram também sugestões de modalidades como: xadrez, handebol, atletismo, badminton, ginástica.

Após socialização, o professor mediador apresentou de forma didática e simplificada:

1- **A concepção de educação** da escola explicitados no PPP: os principais pilares da educação integral (aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer,

aprender a fazer), a avaliação interdimensional, protagonismo juvenil, formação cidadã;

2- **Os conteúdos da educação física** (ginástica, dança, lutas, jogos e esporte): dimensões do conhecimento na prática pedagógica da educação física escolar na instituição (conceitual, procedimental e atitudinal); Formatos de competição (torneios, campeonatos, festivais, gincanas, etc.);

3- A necessidade formalizar o **caráter pedagógico** nos jogos internos contribuindo com a materialização do processo educacional almejados e explicitados no PPP da escola.

4- **O tempo pedagógico** que poderia ser usado para os jogos internos: horários de intervalos, almoço, planejamento coletivo dos professores e 1 semana de aula desde que todos os professores estivessem envolvidos e desenvolvendo trabalho pedagógico.

Estes tempos que poderiam ser utilizados para realização dos jogos foram previamente definidos com a equipe gestora em conversa numa reunião de planejamento que aconteceu entre os dois seminários descritos até aqui. Nesta reunião foi enfatizado a cautela necessária ao "paralisar" atividades escolares para realização dos jogos, bem como os empecilhos para mudanças na rotina escolar (transportes, alimentação, autorizações, etc.).

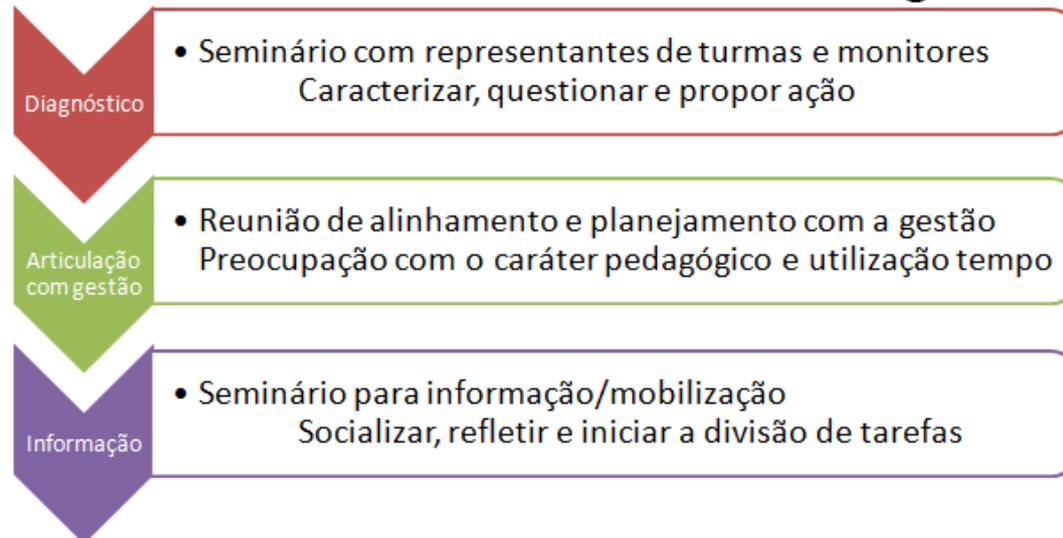
Ainda neste seminário foi iniciado o processo de divisão das tarefas de organização dos jogos, foi solicitado que no seminário seguinte os representantes deveriam indicar algum estudante que apresentasse habilidades esportivas, o qual foi denominado "**representante esportivo**" da turma.

Ficou decidido a forma de comunicação entre professor e estudantes: as informações seriam divulgadas através das redes sociais (INSTAGRAN: @festivaleremac e WHATSAPP: por meio do grupo dos representantes de turma da escola no aplicativo) e quando possível, lembretes orais nas salas.

Além disso, foi estabelecido a pontuação de 100 pontos extras para cada participação em reunião, 50 pontos para os que participassem parcialmente (chegassem atrasados ou saíssem antes do término) ou -100 pontos para ausência de representantes nas reuniões, isso tinha como objetivo manter todas as turmas integradas ao processo de construção coletiva da proposta dos jogos internos.

Figura 4- Resumo dos seminários e reuniões de diagnóstico

Resumo das reuniões realizadas no diagnóstico



Fonte: elaborado pelo autor.

Os seminários duraram aproximadamente uma hora cada, porém, houve um atraso no retorno pós almoço dos envolvidos às suas atividades previstas na rotina escolar. Mesmo sendo tolerado pela gestão fez-se necessário ajustar o tempo de reunião nesses horários tornando os seminários objetivos e curtos com duração máxima de 40 minutos, e definido que as reuniões mais longas necessariamente ficassem para os dias de planejamento coletivo que ocorrem em contra turno a regência de aula, necessitando que os estudantes envolvidos se dispusessem a ir a escola neste horário.

4.2 CONSTRUÇÃO COLETIVA DA PROPOSTA

A partir do "terceiro seminário" podemos caracterizá-los como sensibilização e construção coletiva. Neste momento iniciou efetivamente a construção do regulamento geral e a organização dos jogos internos na escola. Estes encontros aconteceram no horário de trabalho dos professores (planejamento coletivo, coordenação, aula atividade), para estudantes estes momentos eram considerados

de contra turno (não havia aula e era previsto ser mais longo que os anteriores). Estiveram presentes representantes de turmas, monitores de educação física e/ou representante esportivos.

Neste encontro foi iniciado a escolha do formato da competição e os pré requisitos para participação nos jogos internos da escola para que fosse possível aproveitar o máximo do tempo pedagógico, sem esquecer de alicerçar as ações ao PPP da escola como enfatizados no seminário de informação/mobilização realizado.

Fotografia 5- seminário de sensibilização e construção coletiva



Fonte: acervo do autor.

A primeira proposta levantada foi a de realizar torneios por modalidades a partir dos interesses pessoais (inscrição). A partir disso, foi questionado pelo professor pesquisador quantos jogos de cada modalidade eles achavam que teriam. A resposta foi que para o futsal seriam muitas, visto que todos da escola jogavam futsal, porém, nas outras modalidades não haveriam muitas equipes.

A partir dessa proposta, do pressuposto empírico observado no decorrer da prática docente em educação física, e do relato das experiências descritas pelos estudantes no seminário de diagnóstico, pudemos identificar que os jogos internos, na visão deles, estavam pautados e organizados com base nos princípios esportivistas, que por sua vez, reproduz o esporte na escola. Desta forma, havia um problema de concepção a ser solucionado.

Diante disto, se fez necessário propor alternativas para superar e conscientizar os estudantes sobre as possibilidades de aprendizagens a partir da organização, execução e avaliação dos jogos internos da escola. Isso foi possibilitado através das características da pesquisa-ação, que:

[...] é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (THIOLLENT, 2011, p. 20).

Subsidiado nesse problema de concepção a ser solucionado, dando continuidade ao encontro foi questionado pelo professor pesquisador: por que as outras modalidades não teriam a mesma quantidade de participantes, e a resposta foi unânime: porque as pessoas não sabem jogar as outras modalidades. Diante o exposto, se fez necessário resgatar os objetivos da educação física escolar e sua função na escola.

A reflexão seguiu como forma de diálogo coletivo mediado pelo professor pesquisador conforme quadro abaixo:

Quadro 3- Reflexão sobre participação e diversidade de modalidade

Professor pesquisador		Estudantes
A educação física na escola é para todos ou para alguns?		Todos!
Vocês estudaram futsal ano passado?		Não!
O que foi que vocês estudaram?	Jogos, basquete, ginástica, dança!	
Então por que os jogos internos vão ter mais jogos de futsal?		Porque todos sabem jogar!
Onde vocês deveriam aprender a jogar as demais modalidades?		Na escola!
Então se faz necessário praticar todas as modalidades para conseguir aprender, ninguém nasce sabendo jogar! aprendemos com o tempo de prática!		Verdade, quando comecei a jogar vôlei não sabia, hoje é fácil!
Então o ideal seria que todos os estudantes jogassem todas as modalidades!		

Fonte: elaborado pelo autor.

Logo, sob orientação do professor pesquisador, começaram a pensar numa forma em que todos os estudantes pudessem participar dos jogos. Para tanto, foi sugerido que acontecessem atividades preparatórias com o objetivo de desenvolver minimamente habilidades daqueles que demonstravam dificuldade.

Para concluir com êxito esta etapa de construção coletiva, era necessário que os componentes permanecessem motivados e engajados no processo. Portanto organizamos paralelamente torneios das atividades propostas por eles, sugerindo que fossem realizados pelos próprios estudantes (sorteio, organização, arbitragem) sob a supervisão do professor para que pudéssemos ir identificando as possíveis mudanças e adequações necessárias nas regras, modalidades e organização para atender as necessidades do grupo.

Desta forma ficou decidido que as partidas seriam realizadas em forma de torneio com eliminação direta no horário dos intervalos para o lanche. A primeira modalidade seria o vôlei onde o primeiro set seria masculino, o segundo feminino e o terceiro, quando preciso, misto. O sistema de pontuação para as atividades preparatórias: vitória (30 pontos), derrota (10 pontos) e ausência (-10 pontos).

Fotografia 6- Voleibol nas atividades de preparação



Fonte: acervo do autor.

Nesta etapa, mudanças nas regras oficiais foram necessárias para facilitar o andamento da partida e possibilitar sucesso dos participantes, sendo as principais: redução da área de jogo, altura da rede, tolerância na regra de condução e dois toques, sistema de rodízio.

Entre as questões identificadas nesta fase: era necessário estimular a participação do público feminino, articular com os mais experientes para ajudar na

arbitragem, colocar pontuação para estimular bons comportamentos, bem como punição para aqueles que não colaborassem com sua turma.

Desta forma, ficou definido como ação positiva (comportamento desejável): ajudar na arbitragem, organização do material ou do ambiente escolar, ensinar colegas e/ou adversários, nivelar e reorganizar as equipes, incentivar e orientar os menos habilidosos. e como ação negativa (comportamento indesejável): xingar, reclamar com a arbitragem, colocar alguém em risco, debochar de alguém, quebrar alguma das regras do regimento escolar (ficar fora da sala de aula, não usar fardamento, desrespeitar ordem das refeições, etc.), seguindo quadro abaixo:

Quadro 4- Pontuação por comportamentos

Ensinou técnica/tática durante partida ao adversário	+ 50 pontos
Ensinou técnica/tática durante partida ao companheiro	+ 10 pontos
Fez com que algum estudante participasse efetivamente	+ 10 pontos
Todos estudantes da turma chegaram e saíram juntos	+ 10 pontos
Deixaram o espaço e material organizados ao saírem	+ 10 pontos
Completar ou nivelar as equipes para um jogo equilibrado	+ 10 pontos
Bagunça, conversa (exagerada) ou comportamento impróprio	- 10 ponto
Briga, xingamento, palavrões durante a partida p/ ação	- 10 ponto
Quebrar regimento escolar	De -10 a -1000 pontos dependendo da gravidade da ação
Colocar em risco a integridade física de alguém	De -10 a -1000 pontos dependendo da gravidade da ação

Fonte: elaborado pelo autor.

Com relação aos estudantes reincidentes em ações negativas (comportamento indesejável) ficou decidido que eles ficariam impedidos de participar da modalidade em execução, com participação na modalidade seguinte condicionada à adequação do seu comportamento ao esperado por meio do regimento da escola e as regras estabelecidas na competição.

Importante ressaltar que enquanto os torneios preparatórios estavam acontecendo, os "Seminários de sensibilização e construção coletiva" aconteciam periodicamente. Representantes de turma, monitores, representantes esportivos e

professores de educação física se reuniram para construção coletiva e organização do regulamento dos jogos internos (finalidade, objetivo, competências, participação, sistema de: competição, pontuação, classificação; modalidades, regras, cronograma, premiação, bem com a divisão das tarefas. Esta etapa aconteceu ao longo de 4 (quatro) semanas de "muito" trabalho, e foi fundamental para ajuste e divisão de tarefas.

Nessa construção coletiva foi identificado que a execução de torneios, mesmo subordinada ao comportamento durante os jogos, eram insuficientes para contribuir com materialização da proposta de educação integral almejada pela escola.

Os jogos internos e o ambiente competitivo deveriam contribuir de alguma forma para: melhorar o ambiente escolar, a formação integral, o rendimento acadêmico, a participação nas diversas atividades institucionais, ou seja, ter intenções pedagógicas que contribuíssem efetivamente para materialização da educação física escolar e concepção de educação da escola.

Assim sendo, por meio da pesquisa ação foi possível produzir conhecimentos, socializar experiências e contribuir para mudar situações problemas identificados no grupo social estudado. Isso porque "trata-se de construções complexas relacionadas com as visões dos atores e as conceituações dos pesquisadores" (THIOLLENT, 2011, p.10).

Logo, se fez necessário incorporar conceituações por meio do professor pesquisador afim de qualificar a proposta de jogos internos intencionando ações pedagógicas para materialização do PPP da escola. Buscamos então, integrar conhecimentos historicamente construídos pelos estudantes e saberes científicos da educação física escolar desenvolvidos na escola.

A sugestão foi identificar projetos que pudessem ser integrados aos jogos internos da escola, de forma que o resultado final, não demonstrasse apenas o rendimento esportivo, mas que superasse essa concepção e sugerisse qual turma teve melhor desempenho considerando os diversos aspectos da rotina escolar. Para melhor compreensão de quais e como os projetos (ações/atividades) previstos no PPP da escola poderiam estar integrados aos jogos internos, segue quadro resumo:

Quadro 5- Projetos institucionais integrados ao festival de jogos

O que?	Como?
Projeto de Monitoramento do rendimento acadêmico	Cada nota acima da média em cada componente curricular, soma 100 pontos na classificação geral da sua turma. fonte: planilha de notas
Projeto de Professores conselheiros.	Cada infração ao regimento escolar gera punição de -10 à -1000 pontos de acordo com a gravidade. Fonte: livro de ocorrências
Projeto de limpeza	A cada ação de manutenção ou organização dos ambientes de convivência. soma até 1.000 pontos. fonte: diário de campo
Projeto de protagonismo juvenil	Ações de socialização dos aspectos interdimensionais (ser, fazer, conviver, conhecer): grupos de estudo; atividades de: integração; valorização da vida e do trabalho; organização de espaços e tarefas; entre outras atividades. soma até 1.000 pontos. fonte: diário de campo

Fonte: fonte: elaborado pelo autor.

Desta forma, conseguimos estimular a participação e criação de ações/atividades pedagógicas direcionadas aos diferentes aspectos pertinentes a concepção de educação integral alicerçada pela escola.

Diante disto, os estudantes que estavam participando da construção coletiva até o momento, não conseguiriam articular todas ações almejadas pelo grupo. Surge então a necessidade de melhorar a divisão das tarefas estabelecendo as responsabilidades de cada representante:

1. *Representante de turma*, responsável por mobilizar a turma nas ações que envolvesse os pilares da educação integral: ações de valorização do ser, fazer, conhecer e conviver; protagonismo juvenil, formação cidadã e ações de melhoria do ambiente escolar;
2. *Professor padrinho/colaborador*, responsável pela presença educativa, supervisão e orientação das ações dentro e fora da escola, bem como acompanhamento do comportamento dos estudantes, realizando mediação de conflitos e interesses;
3. *Representante esportivo*, responsável pelas ações de arbitragem, orientação e organização da equipe durante as diversas atividades, preocupando-se junto com o professor para que todos os estudantes participassem de acordo com suas potencialidades;

4. *Representante acadêmico*, responsável por mobilizar ações que favoreçam o ensino aprendizagem da sua turma (orientações, grupos de estudo, aprofundamento e reflexão);
5. *Representante Artístico e cultural*, responsável pela articulação e mobilização das apresentações, decoração e caracterização da equipe;
6. *Representante de mídia*, responsável por registrar em diário eletrônico (direct do aplicativo INSTAGRAN) todas as ações desenvolvidas pela sua turma, bem como repassar para sua equipe as informações referentes a competição divulgadas no perfil dos jogos pela coordenação geral.

Figura 5- resumos do planejamento para a segunda modalidade de preparação

Resumo das ações realizadas nesta etapa



Fonte: fonte: elaborado pelo autor.

A segunda modalidade desenvolvida nas atividades preparatórias foi a "queimada cone", que deveria ter composição da equipe mista, e semelhante ao voleibol, ocorreu no horário dos intervalos com os mesmos critérios de pontuação adotados anteriormente.

Fotografia 7- Queimada cone nas atividades de preparação

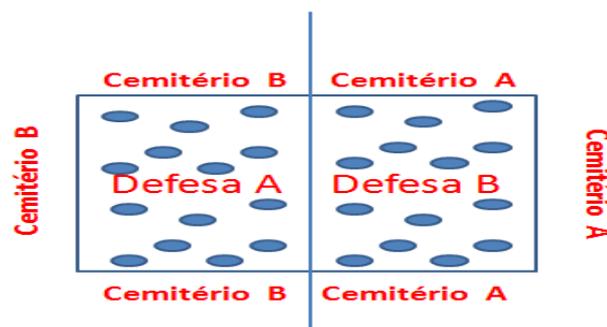


Fonte: fonte: acervo do autor.

Se tratando de um jogo popular com inúmeras variações, a forma escolhida para ser utilizada durante a competição, buscava que os participantes ficassem em pé enquanto defendiam, assim o jogador ficaria menos exposto as boladas ou teria a maior probabilidade de receber boladas nos membros inferiores, fato que reduziria o desconforto e risco para a integridade física dos participantes.

Na prática, não foi isso que aconteceu, alguns participantes decidiram agachar para defender com intuito principal de vencer, com essa estratégia ficaram expostos. Como a organização do espaço favorece a dinâmica de jogo muitas vezes não é possível enxergar de onde esta sendo lançada as ações ofensivas visto que pode ser atacado por todos os lados:

Figura 6- Esquema de jogo da queimada cone



Fonte: fonte: elaborado pelo autor.

Já a dinâmica e organização do jogo pode ser compreendida a partir da sistematização abaixo:

Quadro 6- Sistematização do jogo de queimada cone nas atividades de preparação

Objetivo:	Derrubar as garrafas da equipe adversária; Defender suas garrafas.
instrumentos:	5 Bolas pequenas e leve; 40 garrafas de 2 litros (com aprox. 1 litro de água).
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada quando todas as garrafas de uma das equipes sejam derrubadas ou terminar o intervalo
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por até 25 pessoas de ambos os sexos, onde: 20 pessoas iniciarão na área de defesa (defendendo as garrafas); 5 pessoas iniciarão queimados (cemitério).
Orientações gerais de como se joga:	
<p>Defenda as garrafas dentro dos círculos/arcos dentro da área de defesa da sua equipe; Para saída inicial, haverá sorteio para ver quem inicia com três bolas; As garrafas devem ser distribuídas dentro dos círculos desenhados no chão, 1 por pessoa; - Não é permitido permanecer com os pés ou mãos dentro do círculo/arco no chão; Será considerado queimado: - o participante que sair da área de defesa; - o participante que tiver sua garrafa derrubada, seja por adversário ou companheiro; - o participante queimado deve ir para o cemitério da sua equipe, deixando as bolas no espaço onde estava; O participante que estiver no cemitério e conseguir derrubar a garrafa do adversário, não poderá voltar a sua área de defesa, devendo permanecer no cemitério. As bolas só poderão ser pegadas pelos jogadores da área, exemplo: se a bola está o cemitério de uma equipe (apenas os jogadores queimados da respectiva equipe poderá pegar a bola); Não é permitido a nenhum participante permanecer com a bola por mais de 5 segundos.</p>	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.

Fonte: elaborado pelo autor.

Embora todos os participantes fossem responsáveis pelo controle da partida, foi necessário que estudantes de outras equipes colaborassem com o controle das regras durante o jogo.

A competição ocorria dentro da normalidade, com equipes somando pontos por bons comportamentos, contudo, quando as equipes do 3º ano "B" e 3º ano "C" se enfrentaram, ocorreu algumas situações indesejáveis, sendo necessário intervenção do professor após tensão provocada nos momentos finais da partida.

Os poucos estudantes remanescentes no campo de defesa da equipe do 3º ano "C" adotaram a estratégia de agachar para defender sua garrafa com objetivo

de dificultar as ações ofensivas da equipe adversária. Com a dificuldade de concretizar as ações ofensivas, alguns membros da equipe do 3º ano "A" começaram a arremessar intencionalmente a bola na cabeça dos defensores afim de fazê-los desistir de defender. Por consequência, o número de arremessos no cabeça, tórax e braços aumentou drasticamente, fato que ocasionou ao final da partida: muitos desentendimentos e xingamentos.

Agressões foram evitadas por meio de uma ação imediata do professor pesquisador que separou e encaminhou as turmas para suas respectivas salas, já com ânimos acalmados, foi necessário estabelecer a mediação do conflito com cada turma separadamente. Nesse momento foi reorganizado, em sala de aula, os conceitos de: participação, vitória, comportamentos, tomada de decisão, estratégias, educação integral e de valores humanos.

Esse acontecimento foi relevante tanto para o restante do processo de construção coletiva quanto na postura adotada pelos estudantes durante as competições. Visto que ambas equipes envolvidas tiveram pontuação média de -300 pontos por comportamentos durante a partida, ou seja, o comportamento indesejável apresentado durante a partida fez com que eles perdessem 10 vezes mais do que somariam pela vitória.

Divergente desse ocorrido, houve muitos exemplos de equipes que não se envolveram em conflitos, e mesmo derrotadas somaram pontos por apresentarem comportamentos desejáveis no decorrer das partidas.

Esse tipo de reforço positivo e negativo na pontuação geral contribuiu para o ajuste de condutas, esse processo é explicado por Cool *et. al.* (2000) ao organizar as formas de aprendizagem da dimensão atitudinal.

Outro fator importante na mudança de comportamentos entre os estudantes foi a divulgação do resultado parcial, onde uma equipe que não venceu muitas partidas dos torneios preparatórios ficou na liderança parcial pelo engajamento nos seminários e projetos integrados.

Figura 7- Classificação parcial referente as ações do mês de abril

PONTUAÇÃO PARCIAL REFERENTE AO MÊS DE ABRIL DO FESTIVAL DE JOGOS EREMAC	ações	1ANDA	1ANOB	1ANOC	1ANOD	1ANOE	2ANDA	2ANOB	2ANOC	2ANOD	3ANDA	3ANOB	3ANOC	3ANOD
		REUNIÃO REPRESENTANTES	-100	50	100	100	100	100	100	100	-100	50	50	100
	REUNIÃO ESPORTIVO	100	100	100	100	-100	-100	50	100	100	50	100	100	100
	REUNIÃO MÍDIA E COMUNICAÇÃO													
	REUNIÃO ACADÊMICO													
	REUNIÃO ARTÍSTICO E CULTURAL													
	CONFECÇÃO DO ESCUDO	0	0	0	0	0	2000	0	0	0	0	0	0	0
	BOAS AÇÕES (LIMPEZA MESAS)	1000	2000	2000	2000	1000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000
	VALORIZAÇÃO DE PESSOAS	0	0	1000	2800	0	0	0	2000	500	500	800	800	600
	AÇÕES DE LIMPEZA	2000	3000	3200	4100	900	4900	1300	4000	2600	2000	900	2400	1300
	ESTUDOS	0	0	0	1000	0	500	1000	1000	0	0	500	0	1100
	ATIVIDADES ESPORTIVAS	-10	10		30	-10		30		30	50	30	10	30
	BONIFICAÇÕES ESPORTIVAS	0	0		20			10		0	30	-10	0	40
	PUNIÇÕES ESPORTIVAS	0	-10		-20	-10		0		0	-20	0	-15	-20
	AÇÕES NEGATIVAS													
	AULAS													
	CORREDORES	-20	-40	-130	-50	-220	-50	-20	-240	-210	-40	-100	-50	-10
	OUTRAS										-300	-250	-300	100
	TOTAL	2970	5110	6270	10080	1660	9350	4470	8960	4920	4320	4020	5045	5340

Fonte: acervo do autor.

Nessa classificação é possível identificar que algumas equipes ainda iriam jogar, por essa razão não tiveram suas pontuações fechadas, tendo sua pontuação lançada no mês seguinte.

Importante lembrar que no mesmo período de tempo que as partidas preparatórias ocorriam, outras atividades aconteciam simultaneamente, ou seja enquanto algumas turmas se enfrentavam no jogo, outras estavam realizando atividades da seguinte forma:

Figura 8- Atividades durante a fase de preparação



Fonte: elaborado pelo autor.

Para que seja possível visualizar a simultaneidade desse processo, exemplificamos o calendário de planejamento e execução das atividades preparatórias. Ressaltamos que os intervalos foram usados para reuniões para aproveitar que todos os envolvidos estavam na escola nestes momentos.

Quadro 7- Cronograma da primeira fase

	19-21/03	Terça	Quarta	Quinta
1 semana	Lanche		Ampliação na turma	Reunião Professores educação física
	Almoço	Seminário 1	Reunião gestão e mobilização com professores	Seminário 2
	Lanche	Ampliação na turma		mobilização com funcionários
2 semana	Lanche	competição	Competição	competição
	Almoço	Competição	Seminário 3	
	Lanche	Competição		competição
3 semana	Lanche	competição	Competição	competição
	Almoço		Seminário 4.1	Seminário 4.2
	Lanche	competição		competição
4 semana	Lanche	competição	Competição	competição
	Almoço	Seminário 4.3	Seminário 4.4	Seminário 4.5
	Lanche	competição		competição

Fonte: elaborado pelo autor.

Na quinta semana houve uma pausa nas atividades de competição esportivas e seminários pela ausência do professor pesquisador na escola. Neste período as turmas se dedicaram às atividades de organização e dos projetos integrados aos jogos internos como: o concurso para escolha do escudo do festival de jogos EREMAC, foi uma pausa importante para que os envolvidos na construção coletiva e articulação pudessem trabalhar em outras atividades.

Com o retorno do professor pesquisador começaram os seminários e competições conforme calendário da segunda fase:

Quadro 8-Cronograma da segunda fase

23/04		Terça	Quarta	quinta
6 semana	Lanche	competição	Competição	competição
	Almoço	Seminário 4.6	Seminário 5	Reunião gestão
	Lanche	competição		competição
7 semana	Lanche	Reunião de equipe	Reunião de equipe	Reunião de equipe
	Almoço	Reunião de equipe	Dúvidas, correções e encaminhamentos	Reunião de equipe
	Lanche	Reunião de equipe		Reunião de equipe
8 semana	Lanche	Organização para o festival	Organização para o festival	Organização para o festival
	Almoço		Check-list de evento	
	Lanche	Organização para o festival		Organização para o festival
9 semana	manhã	Organização da abertura	1º turno competição	2º turno competição
	almoço	descanso	Seminário 6	descanso
	tarde	Abertura		3 turno Competição
	Na sexta feira pela manhã aconteceu o encerramento e a tarde o seminário 7			

Fonte: elaborado pelo autor.

A divisão em fases aqui realizada é apenas temporal, as atividades continuaram acontecendo, e o professor pesquisador, que estava afastado avaliou as atividades por meio do diário de campo eletrônico com informações enviadas pelos representantes de mídia.

Com a simultaneidade das ações, é possível identificar a intensidade de trabalho nesse período. Isso foi ocasionado por três razões: pelo período de realização com base na distribuição dos projetos da escola no decorrer no ano; para aproveitar os momentos em que todos os estudantes podiam estar na escola, oportunizando assim a participação dos estudantes que dependiam de transporte escolar também na construção coletiva representando sua turma de acordo com suas potencialidades; e por fim para que os estudantes envolvidos na construção coletiva do festival não fossem retirados de sala em momentos em que havia regência dos diferentes componentes curriculares.

Dessa forma a rotina de regência de aula não foi modificada, pelo contrário, nos momentos em que ocorria ausência justificada dos professores, algumas turmas utilizavam este tempo para promover ações relacionadas aos projetos integrados do

festival. Como a rotina de aula não foi alterada, os horários de intervalos acabaram ficando sobrecarregados.

A divisão de tarefas proposta no terceiro Seminário de "sensibilização e construção coletiva", fez com que a demanda de tempo para seminários aumentasse. Assim foi necessário realizar o "quarto seminário" dividido em blocos, de acordo com as competências de representantes e realizados de forma objetiva na utilizando também a hora do intervalo para o almoço, eles tiveram duração média de 30 minutos e funcionaram levantando e encaminhando propostas.

O **primeiro bloco (4.1)** com os professores padrinhos (foram escolhidos e convidados pelas turmas). Dessa forma é possível deixar evidente que a turma tem identificação com o professor convidado. O objetivo desse seminário foi orientar e engajar os padrinhos.

Fotografia 8- Seminário com padrinhos



Fonte: acervo do autor.

O padrinho teve como função estar próximo da turma e através da presença educativa, estimular os aspectos pertinentes a concepção de educação integral da escola, registrar frequência, acompanhar e guiar a turma nas atividades externas, cuidar da integridade, controle e conduta dos estudantes durante todas as ações do festival, bem como observar o comportamento da equipe adversária de acordo com os critérios de comportamento utilizado desde as competições de preparação.

Ao evidenciar os comportamentos, o professor atribuía a pontuação correspondente na ficha de acompanhamento de equipe. Essa ficha continha o roteiro de atividades por dia e lembretes, devendo ser entregue a coordenação geral após término do festival.

O **segundo bloco (4.2)** foi realizado com os representantes artísticos responsáveis por articular a caracterização da equipe (escudo, gritos de guerra, espaços de ocupação, etc.). Além mobilizar sua turma no que diz respeito a preparação das atividades de abertura e encerramento (decoração, bandeiras, etc.)

Foi definido tema do festival: ciclo junino, onde a equipe deveria estar representada nas cerimônias de abertura e encerramento com: quatro estudantes caracterizados; um estudante com bandeira, banner ou estandarte da turma; um funcionário responsável acompanhando os estudantes; e uma Apresentação cultural com critérios de avaliação conforme:

Figura 9- Critérios de pontuação atividades artísticas

a= número de integrantes;
 b= tema da música adequada ao tema proposto;
 c= figurino de acordo com tema;
 d= coreografia embasada nos fundamentos e conceitos da dança/ginástica;
 e= sentimento/expressão da dança/ginástica.

o total de pontos da apresentação será= $a.(b+c+d+e)$

A partir da pontuação parcial:

1º lugar	10.000 pontos na classificação geral
2º lugar	9.000 pontos na classificação geral
3º lugar	8.000 pontos na classificação geral
4º lugar	7.000 pontos na classificação geral
5º lugar	6.000 pontos na classificação geral
A partir do 6º lugar	5.000 pontos na classificação geral

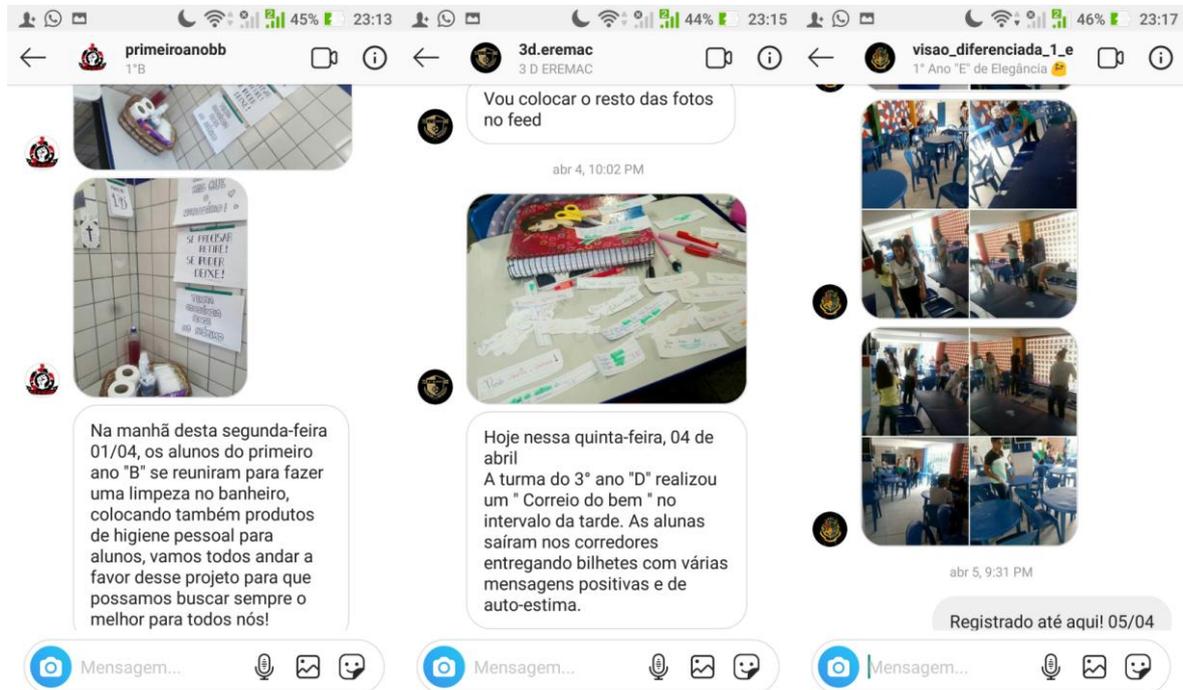
Fonte: elaborado pelo autor.

Esse sistema de pontuação foi pedagogicamente sugerido para que a participação efetiva de estudantes nessas apresentações fosse potencializada, evitando assim, a participação apenas daqueles que já demonstravam habilidades.

O **terceiro bloco (4.3)** foi realizado com os representantes de mídia responsáveis pelo registro e acompanhamento de todas as ações desenvolvidas aproximando professor pesquisador e turma. Para isso, foi implantado o diário de campo eletrônico (no Aplicativo INSTAGRAN), nele os representantes mantinham o professor pesquisador informado com relação as ações da sua equipe, entrevistas, registro fotográfico e de vídeo. Dessa forma garantiam a pontuação pelas ações de

acordo com os critérios estabelecidos, a interação acontecia por meio direct do aplicativo da seguinte forma:

Figura 9- Interação pesquisador x representante de mídia



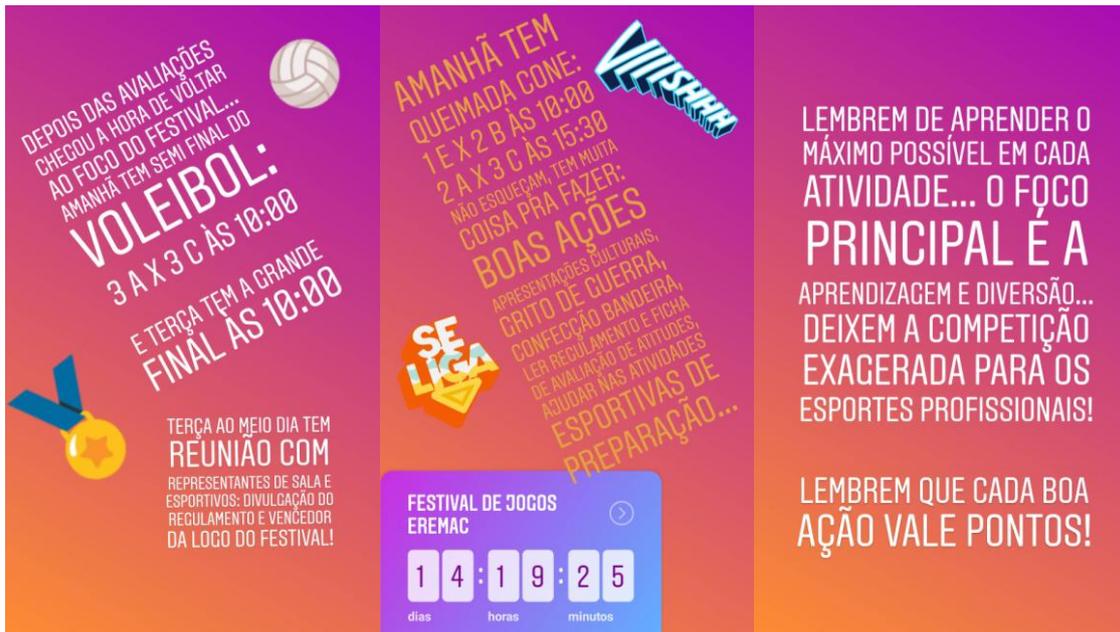
Fonte: diário eletrônico de campo, acervo do autor.

Após a realização das atividades, os representantes enviavam para o professor pesquisador a descrição e evidências para validação e registro de pontuação. Posteriormente realizavam as postagens em seus perfis para que toda comunidade escolar apreciasse as ações da turma.

Este é um ponto importante a ser destacado, o acúmulo de postagem de determinadas turmas, fez com que outras turmas começassem a se preocupar em realizar atividades para não deixar as turmas se distanciarem na classificação geral.

Um ponto positivo do uso das mídias sociais é a velocidade e alcance de suas informações. Diante disso o pesquisador utilizava também desse recurso para manter as turmas mobilizadas, e o representante de mídia era responsável de manter aqueles que não tinha acesso a rede social informados.

Figura 10- Divulgação de informações pelo pesquisador em rede social



Fonte: diário de campo eletrônico, acervo do autor.

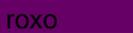
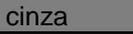
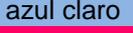
Este recurso, possibilitou também que as intenções pedagógicas do festival de jogos ficassem sempre em evidência para não deixar o ambiente competitivo ofuscar a aprendizagem em construção.

O **quarto bloco (4.4)** foi realizado com os representantes esportivos que tinham como função favorecer a participação de todos de acordo com as potencialidades individuais nas diferentes modalidades.

Houve nesse seminário alguns achados relevantes para mudança de concepções sobre jogos internos. O primeiro diz respeito incorporação das responsabilidades dos participantes em: arbitragem, preenchimento de súmulas, cobertura esportiva (mídia), ajuste de regras (quando necessário). O segundo relacionado com a construção das normas específicas, regras e critérios de pontuação para atender as necessidades dos participantes e dos objetivos educacionais da escola. O terceiro e mais relevante foi relacionado o sistema de disputa. Com a divisão das atividades da semana de festival, ficou definido que teríamos apenas três turnos para as atividades competitivas (quarta manhã e quinta feira o dia inteiro). Logo precisaríamos otimizar o tempo e participação para que fosse aproveitado o máximo do tempo em atividades.

Dessa forma foi adotado o sistema de pontos corridos e rodízio em formas de oficinas para que o maior número de pessoas pudesse jogar ao mesmo tempo, e foi definido os grupos e cores de cada equipe:

Quadro 9- Grupos e cores do festival

GRUPO A		GRUPO B	
	1º D		3º C
	2º A		3º D
	2º D		1º C
	3º A		1º E
	1º A		2º B
	1º B		2º C
CONVIDADA			3º B

Fonte: elaborado pelo autor.

As equipes do grupo A enfrentariam todas as equipes do grupo B, porém em atividades distintas, e em contra partida não enfrentariam nenhuma das equipes do seu grupo. Isso gerou dois questionamentos: o primeiro foi se a equipe convidada conhecia regulamento e as regras dos jogos; o segundo foi como as equipes fariam para superar as equipes que estavam no mesmo grupo que eles.

As intenções pedagógicas foram explicadas pelo professor pesquisador através em diálogo coletivo de acordo com o quadro abaixo:

Quadro 10- Reflexão sobre ensinar os adversários

Professor pesquisador	Estudantes
A equipe convidada precisa saber jogar?	Sim!
Não necessariamente! o que vocês precisam fazer para somar pontos?	Vencer!
Só isso? tem outra forma de somar pontos?	Boas ações, ensinando!
Então as equipes que irão enfrentar a equipe convidada têm vantagem!	isso não é justo!
Lembram que os grupos foram definidos por sorteio?	Sim!
Mais uma coisa, o que impede de vocês ensinar aos demais colegas?	depois eles ganham?
Na verdade, depois eles podem vencer as equipes que você não enfrenta!	Como assim?
vocês só enfrentam a equipe na modalidade uma vez, exemplo a equipe amarela vai enfrentar a roxa três vezes, porém será em atividades distintas!	é mesmo!
Logo, o objetivo é aprender e ensinar, portanto para superar as equipes do seu grupo, devem ensinar aos seus adversários, dessa forma as equipes que as enfrentarem depois de você, enfrentarão uma equipe melhor!	Quero ver não ensinarem uns aos outros agora! (risos)

Fonte: elaborado pelo autor.

Esse seminário foi de extrema relevância para mudança de atitudes no decorrer das atividades esportivas. Nele foi enfatizado que professores e monitores estariam observando esses comportamentos para registrar pontuação a cada ocorrência evidenciada.

Foi também neste seminário que ficou decidido as regras e o dever do representa esportivo de articular previamente a turma para otimizar o tempo das partidas. Além disso foram definidos o agrupamento das modalidades, o quantitativo de participantes em cada atividade.

O **quinto bloco (4.5)** foi realizado com os representantes de sala que teve como responsabilidade mobilizar as ações de melhoria do ambiente escolar, valorização das relações interpessoais e estabelecer critérios de pontuação para cada uma dessas ações: 100 a 1000 pontos.

Fotografia 9- Ações de protagonismo e limpeza



Fonte: diário de campo eletrônico, acervo do autor.

Entre as ações desenvolvidas por eles, ocorreram: de limpeza e adequação do ambiente de convivência, destacaram-se pelo protagonismo de deixar o ambiente de convívio mais agradável.

Fotografia 10- Ações para deixar o ambiente mais agradável



Fonte: diário de campo eletrônico, acervo do autor.

Já as ações de valorização de pessoas chamaram atenção e contribuíram para mobilização geral da escola em prol do desenvolvimento dos aspectos interdimensionais e engajamento no festival de cultura corporal.

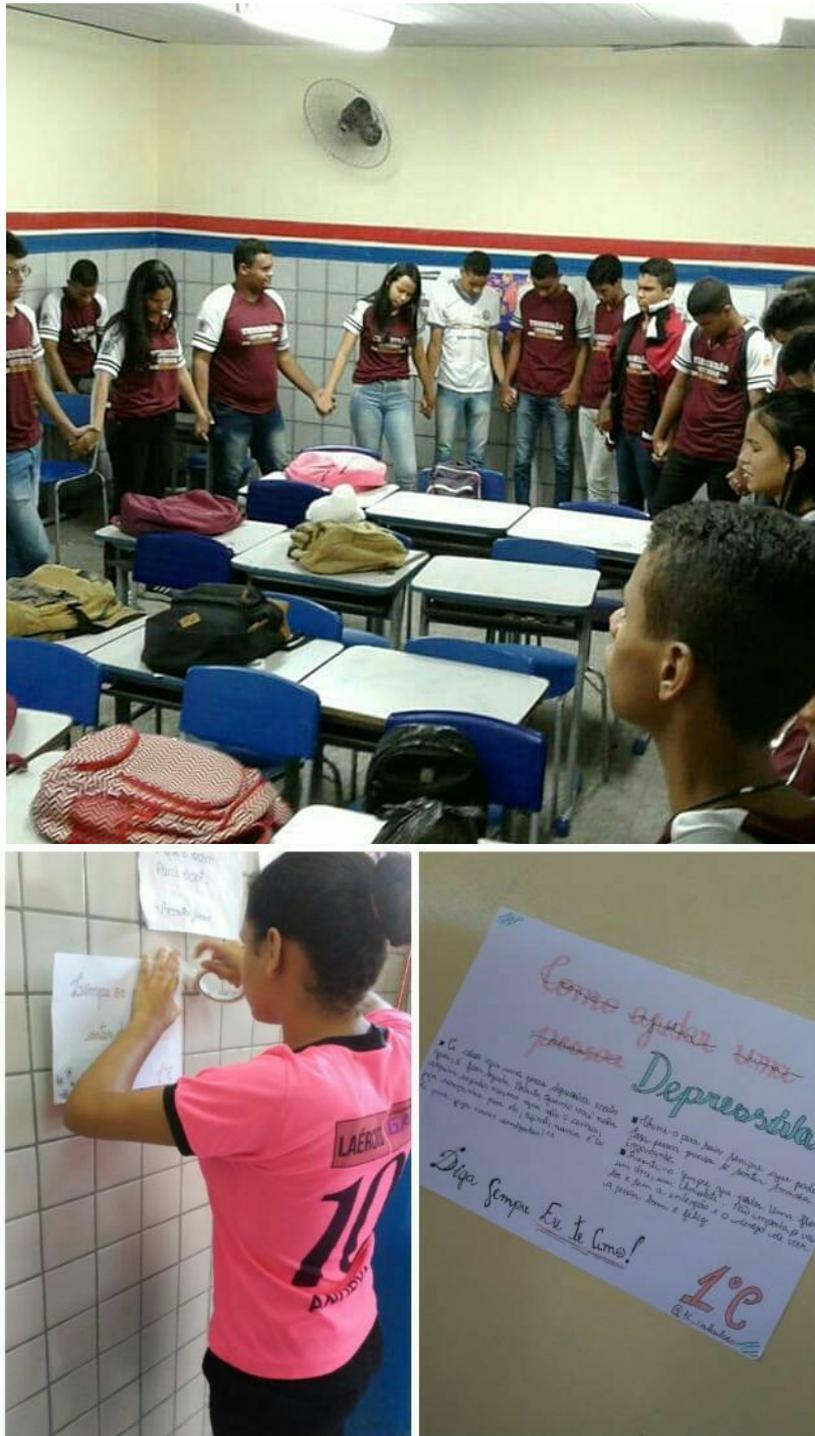
Fotografia 11- Ações de valorização pessoal



Fonte: diário de campo eletrônico, acervo do autor.

Algumas turmas realizaram campanhas direcionadas aos funcionários: de entrega de cartas e mensagem de agradecimento; do abraço; do sorriso; do lanche coletivo. Outras foram além, fazendo ações de reflexão e valorização da vida como: momentos de oração, reflexão, frases motivacionais.

Fotografia 12- Ações de reflexão e valorização da vida



Fonte: diário de campo eletrônico, acervo do autor.

Com a intenção pedagógica de aproximar e melhorar as relações interpessoais, eles realizaram ações direcionadas à companheiros e adversários, dessa forma aumentaram a interação e socialização entre eles.

O registro das ações no diário eletrônico pelo representante de mídia foi essencial para conseguir acompanhar e pontuar todas essas ações que aconteceram simultaneamente com a realização das competições preparatórias.

O **sexto bloco (4.6)** foi com os representantes acadêmicos. Onde ficou decidido que as ações relacionadas a melhoria do rendimento acadêmico da turma somariam até 1000 pontos cada uma, além de que as notas acima da média por componente curricular de cada estudante também somariam 100 pontos na classificação geral. Com isso ações como: criação de grupos de estudo; lembretes e atualização das atividades atrasadas; compartilhamento de aulas on-line; aulões e revisões para avaliações aconteceram periodicamente, em algumas turmas com mais frequência.

Figura 11- Ações de desenvolvimento acadêmico



Fonte: diário de campo eletrônico, acervo do autor.

O "quinto seminário" foi de divulgação e materialização do regulamento geral, neste momento todos os aspectos relacionados a competição haviam sido revisados, assim foi marcada oficialmente a semana de competição do "FESTIVAL DE JOGOS EREMAC 2019".

Diante desta construção, se faz necessário caracterizar que a proposta de intervenção pedagógica produzida para os jogos internos da escola não se resume apenas a semana do festival, mas sim todo o percurso desde sua concepção à sua avaliação. É possível ilustrar através:

Figura 12- Estrutura do festival EREMAC



Fonte: elaborado pelo autor.

Dessa forma, os seminários de construção coletiva formaram o centro da proposta de intervenção, alicerçados pela integração dos projetos institucionais e as competições preparatórias. Juntos eles sustentam o festival de cultura corporal que aconteceu no decorrer de uma semana de competição.

Importante lembrar que neste momento já estávamos convencidos que o festival de jogos deveria ultrapassar os muros da escola, chegar a comunidade em geral como forma de demonstrar as aprendizagens desenvolvidas e socializar as mudanças de concepções geminadas ao longo do processo de construção da proposta para os jogos internos da escola.

Por esta e outras razões, decidimos utilizar os espaços públicos para o lazer e educação disponíveis na cidade para realizar as atividades do festival de cultura corporal.

Essa foi uma das formas utilizadas para difundir instantaneamente na comunidade local as contribuições da escola para o desenvolvimento educacional em ruptura aos preceitos do esporte de alto rendimento ainda impregnados em escolas do país.

Mas para que a proposta construída fosse materializada, ainda precisávamos articular diversos agentes do poder público e da própria escola. por consequência, além das demandas já existentes, surgiram outras para atende-las, iniciamos a divisão de equipes de trabalho.

4.3 A DIVISÃO DO TRABALHO PARA A SEMANA DO FESTIVAL

Após a apreciação do regulamento e das decisões das esferas políticas e sociais, precisamos definir o que cada equipe iria fazer durante a semana de competição. A divisão das equipes de trabalho do festival de jogos EREMAC (escola de Referência em ensino médio), precisava ser integrado e complementar de forma que todas as ações acontecessem simultaneamente, todavia, precisava ser fracionado para que fosse possível realizar.

Fotografia 13- Reunião com equipe de coordenação



Fonte: acervo do autor.

A "equipe de coordenação" composta pelos professores de educação física da escola ficou a frente dessa integração onde trabalharam durante todo o planejamento, na orientação e supervisão das atividades desenvolvidas pelas

equipes. A divisão das equipes seguiu a lógica de que todas as equipes precisaram estar integradas ao festival e articuladas entre si:

Figura 13- Divisão de equipes do festival



Fonte: elaborado pelo autor.

Essa integração foi realizada principalmente pela equipe de coordenação, fora essa atribuição, durante a semana do evento ficaram responsáveis pela administração do tempo para sincronizar as mudanças de modalidade, orientação geral de todos, mediar conflitos, primeiros socorros, montagem dos espaços. Os espaços de competição foram agrupado em setores, pelos quais cada professor precisava circular entre eles com o objetivo de identificar possíveis adversidades.

Reuniões por equipes foram necessárias para encaminhar e sincronizar o planejamento e execução dos trabalhos:

A "equipe gestora" ficou responsável por articular junto com os órgãos competentes a disponibilização de serviços essenciais para a execução do evento: primeiros socorros por meio da secretaria de saúde; segurança por meio com a secretaria municipal e estadual de defesa social; liberação dos espaços públicos por meio da procuradoria do município; tramitar os aspectos burocráticos necessários para a realização do evento.

A "equipe de lanche" composta por funcionários da escola, ficou responsável por preparar e distribuir o lanche por pontos estratégicos, onde cada equipe faria distribuição, consumo e limpeza após o lanche.

A "equipe de abertura" ficou responsável por planejar e conduzir a cerimônia, orientando todas as ações que nela ocorreram. Essa equipe foi composta com estudantes da turma de disciplina eletiva: protagonismo juvenil e ficou sob sua responsabilidade conduzir: ensaio, a decoração da área comum, ações do tradicional ritual cerimonial (mestre de cerimônia, apresentação das delegações, controle de áudio, recepção aos convidados, hasteamento das bandeiras, tocha olímpica, juramento, apresentações culturais e apoio externo).

Figura 14- Layout da abertura



Fonte: elaborado pelo autor.

A "equipe de encerramento", esta equipe foi composta pelos representantes de turma e teve a mesma responsabilidade da equipe de abertura, acrescentando apenas a responsabilidade de organizar um café junino em forma de "piquenique". Essas equipes eram compostas por estudantes, sob a supervisão e orientação de um professor.

A "equipe apoio externo" foi composta por ex-estudantes da escola e teve como responsabilidade montar os espaços para competição, bem como fazer o

registro de vídeo na íntegra da execução das partidas/provas, ou seja, permaneciam na oficina no decorrer do dia. Tarefa essa dividida com a "equipe de cobertura" também composta por ex-estudantes (hoje, acadêmicos de jornalismo) porém volante, onde circulava pelas oficinas para que fosse possível registrar em vídeo e fotos, momentos e situações com o olhar acadêmico do jornalismo esportivo.

A "equipe de monitores/colaboradores" ficou a cargo de professores de educação física e acadêmicos (estagiários), que voluntariamente ficaram responsáveis por supervisionar a execução das partidas, tirar dúvidas sobre as regras, preenchimento das súmulas e realizar o preenchimento da "ficha de observação atitudinal", conforme formação/treinamento realizado antes do evento.

Fotografia 14- Treinamento com equipe de monitores/colaboradores



Fonte: acervo do autor.

A "equipe de provas surpresas" composta pelos professores que não apadrinharam nenhuma equipe, ficou responsável por plantar situações/provas de caráter atitudinal durante o evento (bagunçar o espaço do lanche deles), neste caso a intenção era descobrir se as equipes iriam apenas evitar a bagunça e sujeita ou se organizariam o local, mesmo não sendo responsáveis pela desorganização.

Outra responsabilidade desta equipe, foi acompanhar o lanche coletivo no encerramento, observar se todas as equipes contribuíram com o lanche, esconder os lixeiros do espaço para ver identificar se as equipes iriam procurar os lixeiros ou jogar o lixo em local inadequado, além de iniciar o processo de organização do

espaço pós cerimônia de encerramento com o objetivo de descobrir se as equipes iriam colaborar com esse trabalho de forma voluntária.

4.4 A ABERTURA DO FESTIVAL DE CULTURA CORPORAL

O festival de cultura corporal da escola de referência em ensino médio André Cordeiro, iniciou numa terça feira pela manhã, com a organização das equipes para cerimônia de abertura. Enquanto os membros da apresentação cultural estavam ajustando figurino, alguns estavam confeccionando adereços de caracterização da equipe e outros estavam junto com a equipe de abertura na organização da quadra para a cerimônia.

Fotografia 15- Organização da abertura



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

A cerimônia de abertura foi transmitida ao vivo no canal do blog local, por meio da equipe de cobertura. Teve como principal atração as 13 apresentações de ginástica geral realizadas pelas turmas como socialização da cultura corporal. Cada equipe teve três minutos para sua apresentação propriamente dita e dois minutos de preparação (esse tempo foi utilizado também para fala das autoridades). Logo as falas das autoridades foram intercaladas com as apresentações culturais das equipes para otimização do tempo.

Fotografia 16- Estrutura e realização da cerimônia de abertura



Fonte: equipe de cobertura e diário de campo eletrônico, acervo do autor.

Essas atividades buscaram materializar o currículo no que se refere as expectativas de aprendizagens para a dança e ginástica:

Quadro 11- Expectativas de aprendizagem para ginástica e dança

GINÁSTICA	EA8 - Aprofundar os conhecimentos da ginástica, produzindo conceitos e participando da organização de festivais de cultura corporal.
	EA11 - Produzir sequências ginásticas com ou sem materiais (móveis, fixos e elásticos), que envolvam as ações gímnicas trabalhadas, socializadas à comunidade escolar.
	EA 15 - Aprofundar as bases (apoios; eixos: longitudinal, transversal e sagital) e fundamentos nas diferentes modalidades ginásticas (Ginástica Artística, Rítmica, Acrobática, Aeróbica, dentre outras).
	EA19 - Aprofundar a ginástica, estabelecendo nexos e relações com a Educação para e pelo Lazer, Educação e Saúde, Educação e Trabalho, incluindo a exploração de espaços culturais existentes na comunidade.
	EA26 Aprofundar as ações gímnicas nas práticas corporais do jogo, da luta, do esporte e da dança, contextualizando-as e explicitando sentidos e significados.
	EA30 – Ampliar e aprofundar as diversas dimensões da ginástica: competição, demonstração e relacionada à saúde.
DANÇA	EA4 – Aprofundar suas experiências rítmicas e seu entendimento sobre o que é dança.
	EA8 – Aprofundar suas experiências rítmicas em relação ao espaço, tempo, mudança de direções, níveis, compasso, fluência e de planos.
	EA12 - Aprofundar as danças populares e folguedos, entre outras experiências rítmicas dos ciclos festivos de Pernambuco.
	EA16 – Aprofundar as motivações, origens, saberes e práticas sobre as danças das regiões brasileiras, analisando as semelhanças e diferenças existentes entre elas.
	EA20 – Aprofundar sequências coreográficas, a partir dos diversos tipos de dança.
	EA28 - Aprofundar valores e atitudes expressos nos diferentes tipos de dança.
	EA32 – Aprofundar, nos festivais, mostras e eventos culturais, os diversos tipos de dança.

Dados extraídos dos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco (PERNAMBUCO, 2013, p.37-44).

Na apresentação cultural de cada equipe na abertura do festival de jogos EREMAC, socializou as aprendizagens significativas internalizadas pelos estudantes e potencializou as curiosidades acerca das possibilidades de manifestação a apropriação de cultura por meio da educação física escolar.

4.5 AS OFICINAS COMPETITIVAS DO FESTIVAL DE CULTURA CORPORAL

As competições de jogos, esportes e lutas aconteceram na quarta pela manhã e quinta integral. A quarta feira a tarde não foi utilizada para competições visto que os estudantes não tem aula nesse período, o que dificultaria a participação de todos os estudantes da escola, principalmente aqueles que dependem do transporte escolar.

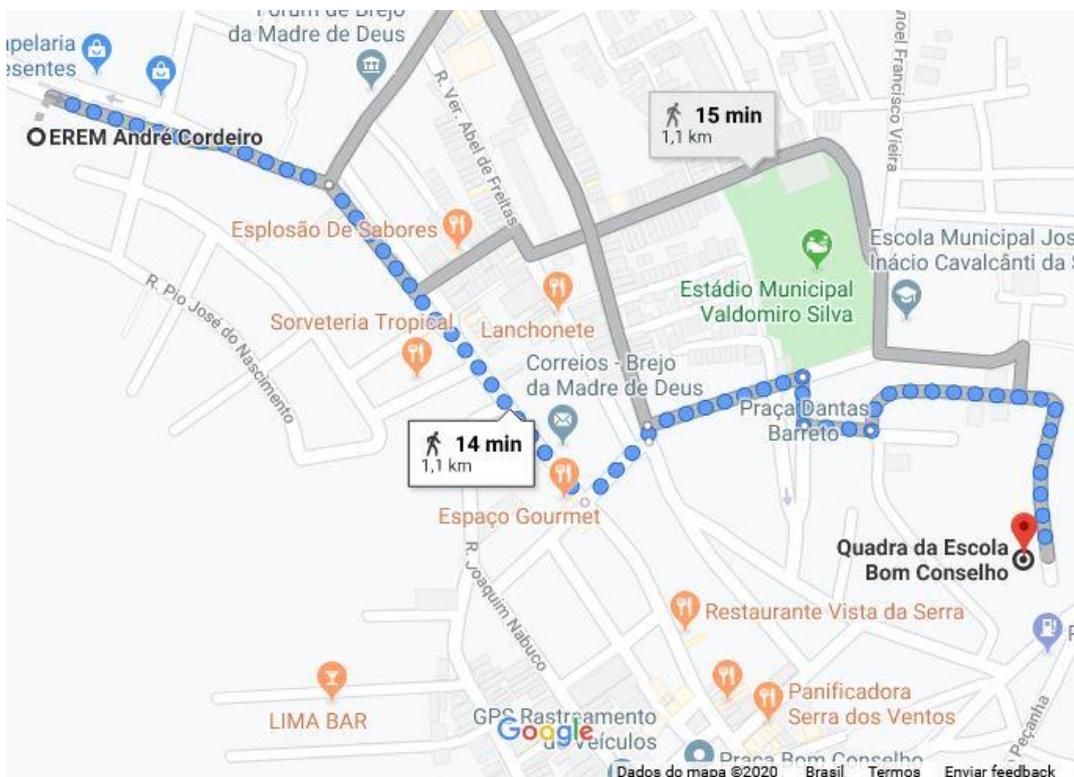
Importante lembrar que os locais utilizados para realização da competição não são da escola, foram usados espaços públicos do município: Pátio de eventos,

praça nossa senhora do bom conselho, quadra municipal da escola Maria da Glória, estádio municipal Valdomiro Silva, refeitório da escola Jose Inácio Cavalcanti (Por ser a equipe externa convidada e próxima dos ambientes de competição) e a quadra da escola municipal Nossa Senhora do Bom Conselho.

Dessa forma as equipes precisaram se deslocar em vias públicas caminhando de um lugar para o outro. Os espaços utilizados se localizam geograficamente próximos, existindo dois deslocamentos maiores: o de 1,1 KM entre a escola e a quadra do Bom Conselho, e outro de 650 metros entre a quadra do Maria da Glória e praça do Bom conselho.

Nesses deslocamentos a turma precisava otimizar o tempo e acelerar o passo visto que eles tinham apenas cinco minutos para sair de um local e chegar a outro, nos percursos mais longos eles precisaram usar o recurso do tempo tolerância que era de mais 5 minutos, caso não chegassem a tempo, perdiam pontos na classificação geral.

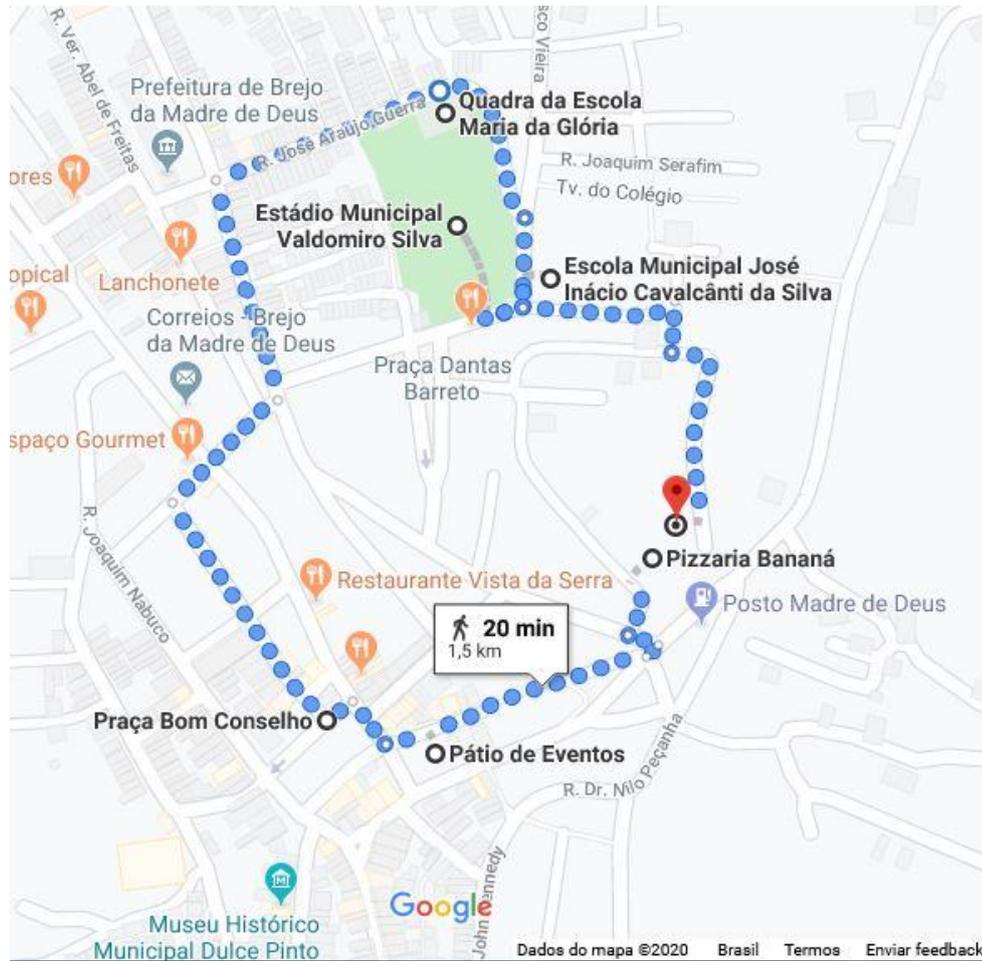
Figura 15- Distância e tempo de percurso da escola à oficina mais distante



Fonte: googlemaps.com

Com o objetivo de minimizar a distância e otimizar o tempo de deslocamento entre as oficinas, elas foram distribuídas por proximidade, onde a maioria dos deslocamentos precisaram de menos de 3 minutos de caminhada entre oficinas:

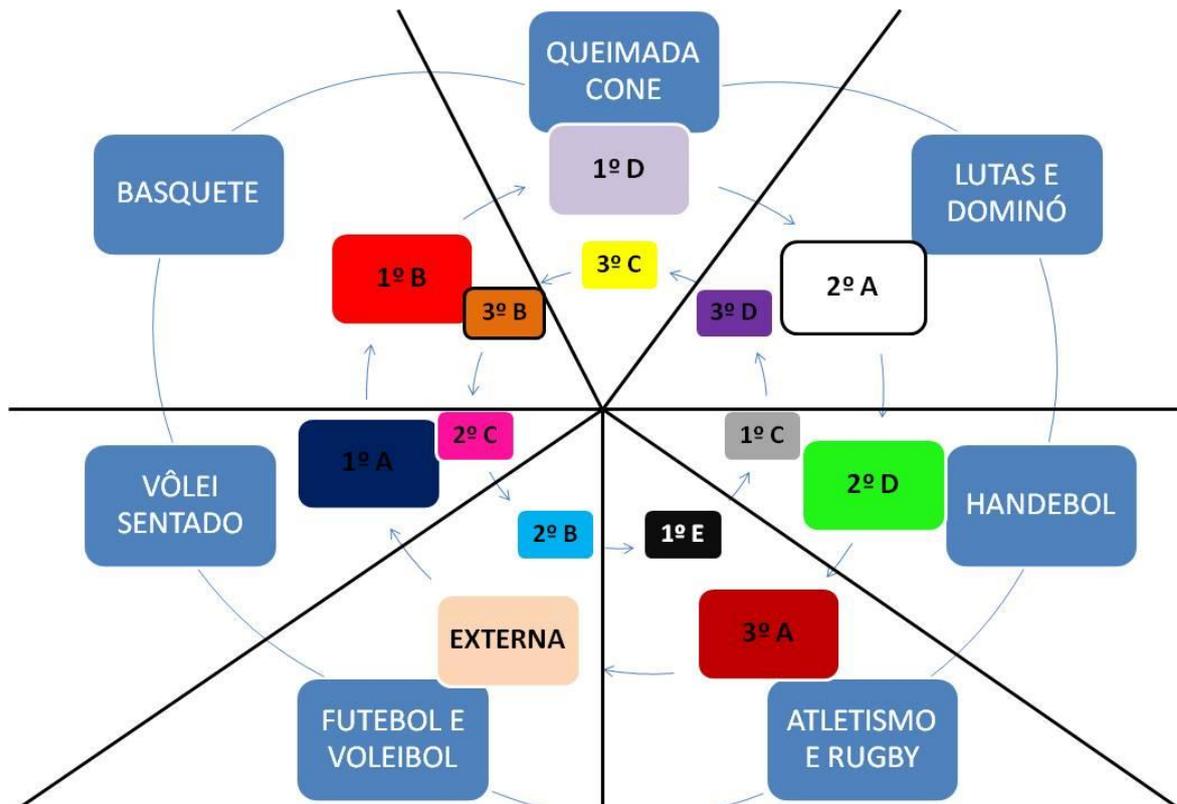
Figura 16- Distância entre as oficinas



Fonte: googlemaps.com

Para essas atividades competitivas, as equipes precisavam se deslocar de uma oficina para outra em forma de rodízio. Classificarei aqui como oficinas por agrupar, em alguns espaços, mais de uma modalidade e/ou tarefas. As equipes do grupo A giravam entre os locais no sentido horário e as equipes do grupo B giravam no sentido anti-horário passando por todas as oficinas:

Figura 17- Sistema de rodízio



Fonte: elaborado pelo autor.

Dessa forma as partidas e provas aconteciam simultaneamente o que possibilitou realizar nos três períodos de competição um total de 168 partidas contemplando os jogos populares com a queimada cone, os jogos adaptados com o voleibol sentado, os jogos de salão com o dominó, os jogos esportivos com o handebol, vôlei, Rugby, basquete e futebol. Além de 21 provas de atletismo e 42 confrontos de luta.

Figura 18- Exemplo de tabela

TABELA DE JOGOS QURTA MANHÃ													
local	modalidade	zona	hora	equipe	PLACAR	equipe	local	modalidade	zona	hora	equipe	PLACAR	equipe
QUADRAM' DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	08:10	1-B	x	1-C	QUADRA TERRAO	BASQUETE	m+F	08:10	2-A	x	3-B
QUADRAM' DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	08:40	1-B	x	1-C	QUADRA TERRAO	BASQUETE	m+F	08:40	2-D	x	3-C
QUADRAM' DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	09:10	1-D	x	2-B	QUADRA TERRAO	BASQUETE	m+F	09:10	2-A	x	3-D
QUADRAM' DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	09:40	2-A	x	2-C	QUADRA TERRAO	BASQUETE	m+F	09:40	CONVIDADA	x	1-C
QUADRAM' DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	10:20	2-D	x	3-B	QUADRA TERRAO	BASQUETE	m+F	10:20	1-B	x	2-C
QUADRAM' DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	10:50	2-A	x	3-C	QUADRA TERRAO	BASQUETE	m+F	10:50	1-B	x	2-B
QUADRAM' DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	11:20	CONVIDADA	x	3-D	QUADRA TERRAO	BASQUETE	m+F	11:20	1-D	x	2-C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY+ ATLETISM'	m+F	08:10	CONVIDADA	x	1-C	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	m+ta	08:10	1-D	x	3-C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY+ ATLETISM'	m+F	08:40	1-A	x	2-B	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	m+ta	08:40	2-A	x	3-D
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY+ ATLETISM'	m+F	09:10	1-B	x	2-C	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	m+ta	09:10	2-D	x	1-C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY+ ATLETISM'	m+F	09:40	1-D	x	3-B	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	m+ta	09:40	1-B	x	2-C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY+ ATLETISM'	m+F	10:20	2-A	x	3-C	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	m+ta	10:20	CONVIDADA	x	2-B
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY+ ATLETISM'	m+F	10:50	2-D	x	1-C	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	m+ta	10:50	1-B	x	2-C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY+ ATLETISM'	m+F	11:20	1-A	x	1-C	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	m+ta	11:20	1-B	x	3-B
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m+F	08:10	1-A	x	2-B	PRAÇA BOM CONSELHC DOMINÓ+ LUTAS	m+F	08:10	1-B	x	3-D	
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m+F	08:40	CONVIDADA	x	2-C	PRAÇA BOM CONSELHC DOMINÓ+ LUTAS	m+F	08:40	1-D	x	1-C	
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m+F	09:10	1-B	x	3-B	PRAÇA BOM CONSELHC DOMINÓ+ LUTAS	m+F	09:10	2-A	x	2-C	
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m+F	09:40	1-B	x	3-C	PRAÇA BOM CONSELHC DOMINÓ+ LUTAS	m+F	09:40	2-D	x	2-B	
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m+F	10:20	1-D	x	2-C	PRAÇA BOM CONSELHC DOMINÓ+ LUTAS	m+F	10:20	2-A	x	2-C	
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m+F	10:50	2-A	x	1-C	PRAÇA BOM CONSELHC DOMINÓ+ LUTAS	m+F	10:50	CONVIDADA	x	3-B	
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m+F	11:20	2-D	x	2-C	PRAÇA BOM CONSELHC DOMINÓ+ LUTAS	m+F	11:20	1-B	x	3-C	
REFEITÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentada	m+ta	08:10	2-D	x	2-C	10:10 às 10:20 há barreira destinada ao lanche que deverá ser realizada próxima ao último local de atividade						
REFEITÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentada	m+ta	08:40	1-A	x	3-B	A equipe deve permanecer e deslocar-se sempre junta						
REFEITÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentada	m+ta	09:10	CONVIDADA	x	3-C	Respeitar e usar limites e dar a entender, quem vai junto, vai mais longe						
REFEITÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentada	m+ta	09:40	1-A	x	3-D	Organizar a maior rapidez possível						
REFEITÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentada	m+ta	10:20	1-B	x	1-C	Confirizar e não esquecer de pagar tudo antes de ir para a próxima local						
REFEITÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentada	m+ta	10:50	1-D	x	2-B	Deixe a espaço o material organizado para as próximas equipes						
REFEITÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentada	m+ta	11:20	2-A	x	2-B	Lembre-se de respeitar e ajudar pela atrimania pública						
							Mantenha o comportamento cidadão e bom cidadão durante em todas as locais parando e pararem						

LEMBREM QUE O OBJETIVO É A DIVERSÃO E A APRENDIZAGEM! DEIXEM A COMPETIÇÃO EXAGERADA PARA OS ESPORTES PROFISSIONAIS...

Fonte: elaborado pelo autor.

Com a quantidade de jogos simultâneos, algumas medidas foram adotadas para evitar erros de interpretação e atrasos das equipes. Entre elas, a ficha de atividades por equipe para cada período de competição:

Figura 19- Exemplo de ficha de tarefas por período de competição

FICHA DE TAREFAS POR EQUIPE PARA QUARTA FEIRA

EQUIPE: 1 ano "D" PROFESSOR ACOMPANHANTE: CLAUDIO

Hora	Local	Atividade	Nº alunos	Pontos extras	Placar	Punições	Equipe adversária
08:00		Saída da escola					
08:10	Pátio de eventos	Queimada cone					
08:40	Praça bom conselho	dominó/ lutas					
09:10	Quadra Maria da Glória	handebol					
09:40	Estádio municipal	Rugby/ atletismo					
10:20	Estádio municipal	Futebol/ voleibol					
10:50	Escola José Inácio	Vôlei sentado					
11:20	Quadra terrão	Basquete					
11:45		Retorno escola					

Observação : As informações são referentes a equipe adversária;

Fonte: elaborado pelo autor.

Essa ficha definia hora, lugar e atividade que a equipe precisava estar, ela ficou com o professor padrinho e foi devolvida a coordenação geral ao final da competição para contabilização de pontos. Nessa ficha era registrado a pontuação por comportamentos das equipes adversárias pelos professores padrinhos. Outro fator que facilitou a otimização do tempo foi a presença de pelo menos dois professores padrinhos em cada oficina, isto facilitou a mediação de conflitos.

Ainda pensando em reduzir os desentendimentos e otimizar o tempo, foi implantada a estratégia didática das ocorrências e reclamações relacionadas as partidas e equipes adversárias serem, obrigatoriamente, realizadas por escrito em ficha específica:

Ficha 20- Ficha de protesto

FICHA DE PROTESTO

Equipe interessada: _____

Equipe infratora: _____

Responsável pelo protesto: _____

Contato: _____

Local do ocorrido: _____

Atividade do ocorrido: _____

Hora do ocorrido: _____

Descreva o ocorrido de forma objetiva:

Assinatura do responsável

Fonte: elaborado pelo autor.

Isso reduziu as discussões verbais no decorrer das atividades. As equipes interessadas precisavam registrar e enviar à coordenação geral, a qual tomava as medidas cabíveis.

Em cada turno, as equipes jogavam todas as modalidades e enfrentavam todas as equipes do grupo adversário. Ao longo dos três turnos de competição, a equipe enfrentou três vezes cada equipe do grupo adversário (só que em modalidades diferentes). Isso foi intencionalmente organizado como citado anteriormente no "seminário 4.4".

O que precisou ser ajustado para possibilitar essa configuração foram as regras dos jogos e divisão das tarefas da equipe:

Quadro 12- Divisão de participantes por oficina

Oficina	Atividade	Total sugerido	Nº mínimo meninas	Nº mínimo meninos
1	Handebol	17 estudantes	7	7
2	Rugby	37 estudantes	15	15
	Atletismo		2	2
3	Futebol	25 estudantes	11	11
	Voleibol		11	11
4	Vôlei sentado	28 estudantes	10	10
5	Basquete	13 estudantes	5	5
6	Queimada cone	28 estudantes	10	10
7	Dominó	39 estudantes	9	9
	Mini game de dedo		8	8
	Sumô de colchão		1	1
Além de:1 árbitro;1 anotador; 1 pessoa na cobertura de mídia em todas as atividades				
As equipes poderiam ceder integrantes para equipes que não apresentasse nº mínimo estabelecido.				

Fonte: elaborado pelo autor.

Logo, existiam no mínimo 50 (cinquenta) estudantes envolvidos ativamente na oficina 3, por exemplo. Ou seja, em cada equipe, enquanto 11 (onze) meninos jogavam futebol, 11 (onze) meninas da mesma equipe jogavam vôlei, 1 (uma) pessoa preenchendo súmula, 1 (uma) como árbitro de partida e 1 pessoa fazendo cobertura de mídia.

Fotografia 17- Ações de arbitragem, registro e cobertura



Fonte: Equipe de cobertura e diário de campo eletrônico, acervo do autor.

Em todas as oficinas/modalidades, as equipes puderam modificar as regras sistematizadas. Para isso era necessário chegar a um consenso por argumentação entre os capitães. Essas alterações eram acordadas entre eles e homologada momentaneamente pelo monitor responsável pela observação da oficina/modalidade. Essa possibilidade de alteração foi intencionada para que os estudantes pudessem atender necessidades e intenções durante as práticas corporais.

As alterações mais registradas pelos monitores foram: número de participantes (aumentar para que todos pudessem participar), instrumentos do jogo (trocar bola adaptada por oficial), ceder integrantes para completar a equipe adversária. Com relação a esta ultima modificação, uma situação interessante foi registrada pelo monitor da oficina futebol/voleibol.

"Um membro da equipe pediu para que duas meninas fossem completar a equipe adversária e que deveriam fazer isso apenas com objetivo de somar pontos, logo, não precisavam pegar a bola durante a partida de futebol. Iniciada a partida as meninas não se preocuparam com o pedido anterior, começaram a correr e jogar tornando-se integrantes efetivos da equipe esquecendo a intenção negativa inicialmente sugerida pelo membro de sua equipe original"

Ficha de observação "monitor a"

Essa configuração de trabalho demonstra a efetivação das intenções pedagógicas expressas através das expectativas de aprendizagens associadas ao esporte para este ciclo de escolarização:

Quadro 13- Expectativas de aprendizagem para o esporte

EA4 - Aprofundar as suas experiências e seu entendimento sobre o que é esporte, conceituando as diferentes modalidades esportivas e identificando as regularidades científicas do referido fenômeno, relacionando-o à sociedade atual.
EA5 – Contribuir na organização e/ou participar (de forma prática, escrita e/ou verbalizada) de festivais de cultura corporal, enfatizando a comparação entre os aspectos competitivos e lúdicos, compreendendo tanto os elementos externos, visíveis das representações com os internos, formando conceitos referentes ao esporte.
EA9 - Aprofundar atividades esportivas possíveis de serem realizadas em equipamentos/espacos de lazer e culturais existentes na comunidade.
EA10 - Discutir/refletir sobre as diferenças e desigualdades entre homens e mulheres, a partir das práticas esportivas coeducativas.
EA15 – Relacionar a prática das atividades esportivas a outros saberes escolares (biológicos, fisiológicos, filosóficos, linguísticos e outros).
EA20- Refletir sobre os valores (re)produzidos no esporte: morais, éticos, estereótipos, preconceitos e discriminações relacionados à prática do esporte na sociedade.
EA22 – Confrontar o esporte com os demais conteúdos da cultura corporal, produzindo conceitos, reorganizando as atividades esportivas, sendo capazes de alterar suas regras e seus materiais, adequando-os às possibilidades de práticas da realidade local.
EA24 - Analisar criticamente a presença das diversas violências no esporte, refletindo sobre as relações entre esporte e mídia.
EA30 - Aprofundar as diferenças e semelhanças existentes entre: esporte educação, esporte recreativo e esporte de alto rendimento.

Dados extraídos dos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco (PERNAMBUCO, 2013, p.58-60).

Ao alcançar e socializar as aprendizagens supracitadas, conseguimos reconstruir o significado do esporte "da escola" confrontando com as diferentes formas de conhecimentos já existentes, reformulando assim, conceitos importantes para a autonomia das práticas em diferentes contextos sociais.

4.5.1 QUEIMADA CONE

Esta variação do jogo popular de queimada é utilizada dentro do programa de ensino da educação física escolar para refletir: cultura popular, as possibilidades de variação de um jogo, divisão do trabalho e controle do jogo, direitos e deveres dos participantes, tomada de decisão e planejamento estratégico, conceitos de vitória e derrota, regras e suas características.

Fotografia 18- Oficina de queimada cone no festival EREMAC



Fonte: equipe de cobertura e equipe de apoio externo, acervo do autor.

O jogo também foi usado nas competições de preparação e após tensão no decorrer de uma das partidas, teve suas regras ajustadas para o período o festival de jogos. Entre elas o número de rodadas (passando a ser definida em melhor de cinco partidas ao invés de partida única como nos jogos de preparação), e a implantação da regra de contatos máximos com o solo, que pretendia minimizar o comportamento de deitar sobre a garrafa durante as ações defensivas. Segue sistematização do jogo:

Quadro 14- Sistematização da queimada cone no festival

Objetivo:	Derrubar as garrafas da equipe adversária; Defender suas garrafas.
instrumentos:	5 Bolas pequenas e leve; 40 garrafas de 2 litros (com aprox. 1 litro de água).
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada quando todas as garrafas de uma das equipes sejam derrubadas ou ao sinal de rodízio.
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por até 25 pessoas de ambos os sexos, onde: 20 pessoas iniciarão na área de defesa (defendendo as garrafas); 5 pessoas iniciarão queimados (cemitério).
Orientações gerais de como se joga:	
<p>Defenda as garrafas dentro dos círculos/arcs dentro da área de defesa da sua equipe; Para saída inicial, haverá sorteio para ver quem inicia com três bolas; As garrafas devem ser distribuídas dentro dos círculos desenhados no chão, 1 por pessoa;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Não é permitido permanecer com os pés ou mãos dentro do círculo/arco no chão; - Não é permitido permanecer com mais de duas partes corporais em contatos no solo, sendo permitido apenas para reequilíbrio corporal. <p>- Será considerado queimado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - o participante que sair da área de defesa; - o participante que tiver sua garrafa derrubada, seja por adversário ou companheiro; - o participante queimado deve ir para o cemitério da sua equipe, deixando as bolas no espaço onde estava; <p>O participante que estiver no cemitério e conseguir derrubar a garrafa do adversário, não poderá voltar a sua área de defesa, devendo permanecer no cemitério.</p> <ul style="list-style-type: none"> - As bolas só poderão ser pegadas pelos jogadores da área, exemplo: se a bola está o cemitério de uma equipe (apenas os jogadores queimados da respectiva equipe poderão pegar a bola); - Não é permitido a nenhum participante permanecer com a bola por mais de 5 segundos. <p>- Observação: as equipes podem modificar as regras de jogo aqui definidas, se de comum acordo.</p>	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.

Fonte: elaborado pelo autor.

Esta oficina buscou atender as necessidades básicas para materializar as expectativas de aprendizagem para os jogos esperadas para os estudantes do ensino médio:

Quadro 15- Expectativas de aprendizagem para jogo

EA12 - Aprofundar os conceitos de vitória e derrota como parte integrante dos Jogos (populares, de salão e esportivos).
EA20 - Aprofundar o conhecimento dos jogos (populares, de salão e esportivos), relacionando-os e entendendo a sua importância para o Lazer, Educação, Saúde, Trabalho e na exploração de espaços existentes na comunidade.
EA28 - Aprofundar os Jogos (populares, de salão e esportivos) nos Festivais de Cultura Corporal.
EA4 - Aprofundar as suas experiências e seu entendimento sobre o que é esporte, conceituando as diferentes modalidades esportivas e identificando as regularidades científicas do referido fenômeno, relacionando-o à sociedade atual.
EA5 - Contribuir na organização e/ou participar (de forma prática, escrita e/ou verbalizada) de festivais de cultura corporal, enfatizando a comparação entre os aspectos competitivos e lúdicos, compreendendo tanto os elementos externos, visíveis das representações com os internos, formando conceitos referentes ao esporte.
EA9 - Aprofundar atividades esportivas possíveis de serem realizadas em equipamentos/espaços de lazer e culturais existentes na comunidade.
EA10 - Discutir/refletir sobre as diferenças e desigualdades entre homens e mulheres, a partir das práticas esportivas coeducativas.
EA15 - Relacionar a prática das atividades esportivas a outros saberes escolares (biológicos, fisiológicos, filosóficos, linguísticos e outros).
EA20- Refletir sobre os valores (re)produzidos no esporte: morais, éticos, estereótipos, preconceitos e discriminações relacionados à prática do esporte na sociedade.
EA22 - Confrontar o esporte com os demais conteúdos da cultura corporal, produzindo conceitos, reorganizando as atividades esportivas, sendo capazes de alterar suas regras e seus materiais, adequando-os às possibilidades de práticas da realidade local.
EA24 - Analisar criticamente a presença das diversas violências no esporte, refletindo sobre as relações entre esporte e mídia.
EA30 - Aprofundar as diferenças e semelhanças existentes entre: esporte educação, esporte recreativo e esporte de alto rendimento.

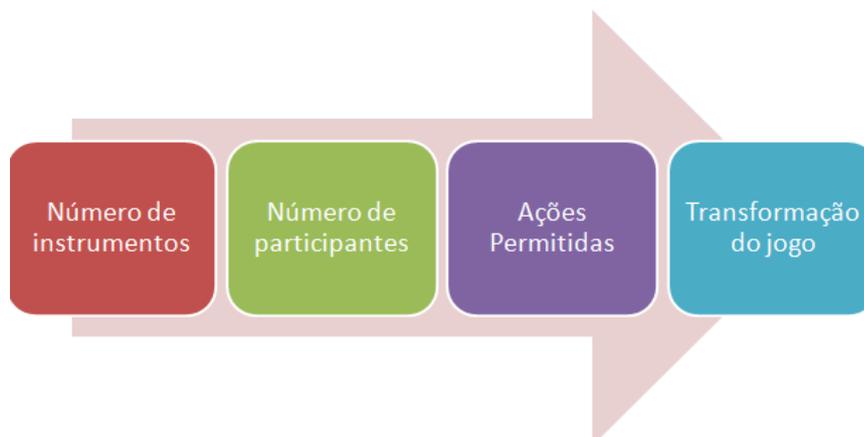
Dados extraídos dos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco (PERNAMBUCO, 2013, p.53-60).

Algumas dessas, só foram evidenciadas por meio da organização de equipes mistas. Esta estratégia criou diversas situações problemas que serviram de reflexão principalmente acerca das diferenças, desigualdades e valores. Assim semelhante ao que aconteceu nas atividades de preparação, nesta oficina houve vários registros de conflitos relacionado ao respeito a regras, conflitos interpessoais e a necessidade de mudança nas regras para ajuste de comportamentos.

Esses pontos de divergência e conflitos são importantes porque refletem uma aprendizagem em processo, ainda não conseguimos construir significativamente na totalidade dos estudantes, mas foi possível identificar avanços, demonstrados principalmente nas ações de mediação estabelecidas pelos próprios companheiros.

Outro avanço registrado, foi a autonomia para adequação das atividades aos interesses do grupo, conforme:

Figura 21- Autonomia e transformação do jogo



Fonte: elaborado pelo autor.

As mudanças registradas refletem a compreensão de algumas expectativas de aprendizagem supracitadas.

4.5.2 LUTAS E DOMINÓ

Esta oficina contemplou as lutas e o jogo de mesa (dominó), assim como as demais oficinas, priorizou a participação e simultaneidade para que a maioria dos participantes estivessem envolvidos. Foi a oficina que mais exigiu a participação efetiva da turma, visto que precisava de no mínimo 39 participantes distribuídos nas atividades propostas, lembrando que as turmas tinham em média 45 estudantes.

Para as atividades de lutas, foi necessário pensar em práticas corporais em que a maioria dos estudantes pudessem participar sem colocar em risco sua integridade física, principalmente por técnicas inadequadas ou inexperiência. Importante frisar que entre os estudantes da escola, temos praticantes das diferentes lutas como: Karatê, capoeira, taekwondo, entre outras. Entre eles atletas graduados com participações em competições de diferentes níveis.

Dessa forma, a intenção pedagógica estabelecida foi que as práticas corporais de luta precisavam envolver apenas o sentido fundamental da luta (Defesa-ataque-controle), pudessem ser facilmente arbitradas por todos, e que utilizasse apenas os recursos disponíveis na escola ou parceiros sem deixar de materializar o currículo:

Quadro 16- Expectativas de aprendizagem para luta

EA4 – Aprofundar as suas experiências e seu entendimento sobre o que é luta.
EA14 - Aprofundar o conhecimento das práticas de lutas, reconhecendo a mobilização das capacidades físicas: flexibilidade, força, resistência, coordenação, agilidade.
EA18 - Aprofundar o conhecimento acerca de diferentes expressões de lutas advindas de distintas influências étnicas, especialmente as da cultura do povo brasileiro.
EA23 - Aprofundar os conhecimentos das modalidades das lutas, produzindo conceitos e participando da organização de festivais.
EA28 - Aprofundar sequências simples de movimentos de ataque, controle e defesa.
EA30 - Refletir sobre o sentido e a prática das lutas e suas relações com as violências.
EA33 - Ampliar técnicas e táticas fundamentais de diferentes modalidades de lutas.

Dados extraídos dos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco (PERNAMBUCO, 2013, p.47-49).

Assim surge a proposta do sumô de colchão, prática utilizada também nas aulas de educação física para demonstrar o sentido fundamental das lutas em comparativo com as lutas indígenas e nacionais.

Fotografia 19- Oficina de sumô de colchão no festival EREMAC



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

Essa atividade foi selecionada por evidenciar as diferenças, dessa forma buscamos fazer com que todos os participantes contribuíssem efetivamente em algum momento do festival. Além de gerar reflexões importantes sobre o padrão corporal atlético, visto que esta atividade favorece as potencialidades de estudantes que podem não atender as demandas físicas (resistência, velocidade) almejadas por seus companheiros em determinados jogos de invasão.

Uma limitação já prevista nesta atividade é a demanda de espaço e material para sua realização, gerando assim uma limitação na participação, a prática foi assim sistematizada:

Quadro 17-Sistematização do sumô de colchão no festival

Objetivo do atividade:	Fazer o adversário sair da área demarcada ou desequilibrá-lo; Não deixar que o adversário faça o mesmo;
Os instrumentos da atividade:	2 Colchões, tapetes, ligas de fixação, capacetes;
A área do combate:	Será utilizada a área demarcada.
Duração da atividade:	O round será considerada encerrada quando um dos participantes fizer o adversário cair ou sair da área de combate, será declarada vencedora a equipe que vencer os dois confrontos(masculino e feminino).
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por 2 pessoas. (1 de cada sexo).
Orientações gerais:	Como será
Coloque os equipamentos de segurança; Tente empurrar, desequilibrar e/ou derrubar o adversário ; Não faça qualquer gesto que possa machucar alguém; Não é permitido: - Sair da área demarcada; -Retirar os equipamentos de segurança; - Usar os pés, pernas,mãos para derrubar/desequilibrar o adversário; Observação: sempre que um membro tiver os polegares imobilizados deve sair da área demarcada.	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador..

Fonte: elaborado pelo autor.

Um dos problemas encontrados na realização dessa oficina foi a demanda de materiais, dessa forma para compensar o número de participantes e potencializar a participação nas atividades de luta, surge a possibilidade do mini-game de dedo que não exige nenhum material específico, de fácil arbitragem e não oferece risco a integridade física dos estudantes.

Fotografia 20- Oficina de mini game de dedo no festival EREMAC



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

A atividade pode ser realizada com vários participantes simultaneamente e foi sistematizada conforme:

Quadro 18- Sistematização do mini game de dedo no festival EREMAC

Objetivo do atividade:	Imobilizar os dois polegares do adversário; Não deixar o adversário imobilize seus polegares;
Os instrumentos da atividade:	Sem material específico;
A área do combate:	Será utilizada a área marcada.
Duração da atividade:	O round será considerado encerrada quando um dos participantes imobilizar os 2 polegares do adversário, será declarada vencedora a equipe que permanecer com membro invicto (masculino e feminino).
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por até 16 pessoas. (8 de cada sexo)
Orientações gerais:	Como será
<p>Mãos unidas pelos dedos com o adversário (direita/direita, esquerda/esquerda); Tente imobilizar os polegares do adversário antes que ele imobilize os seus; Quem tiver seus polegares imobilizados sai da atividade; Quem vencer, aguarda um adversário do mesmo sexo que tenha imobilizado seu companheiro. Não faça qualquer gesto que possa machucar alguém; Não é permitido: - sair da área demarcada; - soltar a mão do adversário até que tenha terminado o round; Observação: sempre que um membro tiver os polegares imobilizados deve sair da área demarcada.</p>	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente de luta.

Fonte: elaborado pelo autor.

Um outro fator a destacar é que enquanto alguns participantes da equipe estavam envolvidos nas atividades de luta, outros integrantes de sua equipe estavam participando das atividades de dominó.

Fotografia 21- Oficina de dominó no festival EREMAC



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

Embora o jogo de dominó seja bem popular, foram utilizados além do jogo tradicional, o mexicano que possui 54 peças, dessa forma os jogos foram sistematizados da seguinte forma:

Quadro 19- Sistematização do dominó no festival

Objetivo do jogo:	Jogar todas as peças que tem na mão;
Os instrumentos do jogo:	1 jogo de dominó;
A área do jogo:	Uma mesa
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada quando uma equipe somar 6 pontos ou completar o tempo do rodízio dos jogos
Formação das equipes:	Cada equipe criará seis duplas (três masculinas e três femininas), mais duas equipes (uma masculina e outra feminina) cada uma com 3 componentes.
Orientações gerais:	Como se joga
<p>Mexe as peças do jogo e cada participante deverá pegar suas peças (seis peças no dominó tradicional ou 8 peças no dominó de 55 peças);</p> <p>A saída inicial será com quem tiver a carroça maior; e nos demais reinícios com a equipe que venceu a partida anterior;</p> <p>Cada vez que um participante conseguir jogar todas as peças a ele designadas, a equipe soma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - um ponto, se for uma peça qualquer e se encaixar em apenas uma cabeça do jogo. - dois pontos, se a ultima peça jogada for uma carroça. - três pontos, se a ultima peça jogada se encaixar, nas duas cabeças (Lá e lô); - quatro pontos, se a ultima peça jogada se encaixar, nas duas cabeças (Lá e lô), sendo está peça uma carroça. (quadrada) <p>Caso a partida feche será considerada como critério de desempate o menor número de pontos, permanecendo o empate, a partida seguinte valerá o dobro.</p> <p>Não é permitido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - os participantes trocarem informações sobre o jogo; - pegar ou olhar as peças que sobraram da divisão; 	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.

Fonte: elaborado pelo autor.

Para fins de resultados deveriam ser contabilizados as parciais para gerar um placar geral do dominó, considerando apenas o vencedor independente do placar, conforme exemplo:

Quadro 20- Contabilização parcial do dominó

partidas	placar				
	Equipe a				Equipe b
dupla 1	Equipe a	2	x	0	Equipe b
dupla 2	Equipe a	0	x	4	Equipe b
dupla 3	Equipe a	6	x	5	Equipe b
dupla 4	Equipe a	6	x	0	Equipe b
dupla 5	Equipe a	3	x	2	Equipe b
dupla 6	Equipe a	0	x	5	Equipe b
Equipe 1	Equipe a	4	x	4	Equipe b
Equipe 2	Equipe a	6	x	3	Equipe b

Fonte: elaborado pelo autor

Nessa configuração a equipe "a" venceu cinco partidas, empatou uma e perdeu duas. Logo o resultado geral desta modalidade seria um a zero (1x0) para a equipe "a", visto que ganhou a maioria das partidas.

Isso foi intencionado para que os participantes não se preocupassem em ter vitórias por placares amplos (saldos de pontos/gols). Dessa forma, quando enfrentassem equipe inferior, poderiam ensinar aos que não sabiam jogar sem preocupar-se em somar maior quantidade de pontos (como acontece tradicionalmente).

Preocupação essa que se estendeu por todas as oficinas e modalidades. Quando pensada, essa oficina, por exemplo, deveria ser computada por modalidade, ou seja, um ponto para cada vitória:

Quadro 21- Contabilização de pontos da oficina luta e dominó

Modalidade	placar				
Sumô de colchão	Equipe a	1	x	1	Equipe b
Mini game de dedo	Equipe a	0	x	1	Equipe b
dominó	Equipe a	1	x	0	Equipe b

Fonte: elaborado pelo autor.

Nessa configuração exemplificada, cada equipe venceu uma partida do sumô de colchão, a equipe "b" venceu a maioria dos confrontos de mini game de dedo, e a equipe "a" venceu a maioria das partidas de dominó. Logo o resultado final desta oficina seria: empate (1x1) já que ambas as equipes foram melhor em uma das modalidades, independente de qual seja. Lembrando que o resultado de cada modalidade era reflexo do conjunto de atividades conforme citado anteriormente.

Com todas essas transformações, ocorreu uma confusão no registro dos resultados. Como existiam três atividades simultâneas: o sumô de colchão, o mini-game de dedo e o dominó (seis duplas mais duas equipes), isso ocasionou uma demanda muito alta para os estudantes, visto que a maioria estavam participando efetivamente de alguma das atividades.

Desta forma, houve divergência na conversão e registro dos resultados desta oficina, impossibilitando assim a utilização da mesma na classificação geral do festival. Para minimizar essa falha, todas as partidas foram consideradas empatadas e acrescidos a pontuação por "boas ações" da ficha de observação dos

professores padrinhos e da equipe de monitores. Na prática, indiretamente somou mais pontos, as equipes que fizeram boas ações.

Com relação as mudanças registradas nesta oficina, demonstram a materialização de uma intenção importante:

Figura 22- Mudanças e a democratização do acesso



Fonte: elaborado pelo autor.

4.5.3 HANDEBOL

Esta oficina (modalidade) contemplou um esporte que até o momento não era tão difundido no município. Nela as turmas passavam mais tempo observando, orientando e aprendendo com os mais experientes, visto que o primeiro tempo era jogado pelos homens e o segundo tempo pelas mulheres com placar contínuo, ou seja, os estudantes eram substituídos obrigatoriamente. Com isso o número de participantes simultâneos nessa oficina, assim como a de basquete, foi bem menor que as demais oficinas.

Essa organização se deu pela necessidade de deixar tempo livre para descanso, pois esta atividade foi realizada entre duas intensas: caminhada longa entre oficinas nas ladeiras da cidade (para equipes do grupo b) e pós futebol, rugby e atletismo (para equipes do grupo a).

Fotografia 22- Oficina de handebol no festival EREMAC



Fonte: equipe de apoio externo, acervo do autor.

Também foi necessário modificar algumas regras para possibilitar a execução das partidas e a participação de todos. Esta preocupação era para manter a dinâmica do jogo sem descaracterizar a modalidade. Para isso o jogo foi sistematizado conforme:

Quadro 22- Sistematização do handebol no festival

Objetivo do jogo:	Fazer a bola entrar na meta (gol) adversário;
Os instrumentos:	1 bola pequena.
A área do jogo:	Será utilizada a área demarcada.
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada após 2 tempos de 10 minutos.
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por 7 pessoas, sendo 1 delas goleiro.
Orientações gerais:	Como se joga
	1- Não deixe que a bola lançada pelo adversário entre na sua meta (gol); 2- lance a bola na meta (gol) adversário sem que um adversário possa pega-lá; 3- A saída inicial será definida por sorteio; 4- não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém; 5- Não é permitido: - tomar a bola da mão do adversário; - correr quando estiver com a bola (driblando); - sair da área demarcada; - arremessar a bola no corpo dos adversários; - segurar a bola por mais de 4 segundos;
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo.

Fonte: elaborado pelo autor.

Algumas modificações foram intencionalmente pensadas para gerar ou inibir ações. Um exemplo foi estabelecer que não seria permitido correr com a bola (driblando a bola). Logo para progredir ofensivamente os estudantes precisavam utilizar a troca de passes rápidos, a intenção de modificação foi de potencializar o trabalho em equipe.

Outra modificação foi a utilização da bola pequena (mini bola), mais leve e macia que a bola oficial da modalidade. A intenção era preservar a integridade física dos estudantes que não demonstravam habilidades técnicas aprimoradas.

Porém, quando duas equipes mais experientes se enfrentavam, foi registrado a mudança do instrumento do jogo (mini-bola por bola oficial). Assim, cabe um questionamento: as equipes que utilizaram a mini bola, foi por necessidade ou por não terem desenvolvido autonomia para reconstruir essa prática. Infelizmente não conseguimos identificar isso.

4.5.4 RUGBY E ATLETISMO

Está oficina agregava duas atividades de que exigiam da capacidade de correr porém de formas distintas. No Atletismo, a prova escolhida foi os 100 metros rasos, onde os participantes devem ultrapassar na linha de chegada o mais rápido possível, porém não é permitido ter nenhum contato físico com os adversários.

Fotografia 23- Oficina de atletismo no festival EREMAC



Fonte: Equipe de apoio externo e equipe de cobertura, acervo do autor.

Esta prova foi selecionada por ter rápida execução, utilizar materiais disponíveis na escola, e ser de fácil execução, controle e registro. sua prática foi organizada conforme:

Quadro 23- Sistematização do atletismo no festival

Objetivo da prova:	Ultrapassar a linha de chegada antes do adversário;
Duração da prova:	Serão 4 largadas (2 para cada sexo), mais 2 finais.
Formação das equipes:	4 pessoas.(2 homens e 2 mulheres)
Orientações gerais:	Como será:
<p>Não toque no adversário durante a corrida; tente cruzar a linha de chegada primeiro que seu adversário; A saída inicial será definida por sinal sonoro; não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém; Não é permitido: - sair antes do sinal sonoro; - atrapalhar o adversário;</p>	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador.

Fonte: elaborado pelo autor.

Já no rugby, além da necessidade de ultrapassar a linha de chegada (meta) estando com a posse da bola, deveria escapar da marcação da equipe adversária que tentaria impedir esse feito através do contato corporal conforme sistematização.

Quadro 24- Sistematização do rugby no festival EREMAC

Objetivo do jogo:	Ultrapassar com a bola a linha de meta adversário;
Os instrumentos do jogo:	1 bola específica;
A área do jogo:	Será utilizada a área marcada.
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada após 2 tempos de 10 minutos, será declarada vencedora a equipe que estiver somando mais pontos.
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por até 15 pessoas.
Orientações gerais:	Como se joga
<p>Não deixe que o adversário toque em você quando estiver com bola; lance a bola aos companheiros ou corra com ela sem tocado por adversário; toque os adversários que estiverem com a bola; A saída inicial será definida por sorteio; não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém; Não é permitido: - sair da área demarcada; - chutar a bola; Observação: sempre que um jogador for tocado quando estiver com a bola, a posse de bola é invertida para equipe adversária.</p>	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.

Fonte: elaborado pelo autor.

Fotografia 24- Oficina de rugby no festival EREMAC



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

Como já era previsto, esta foi a atividade em que houve maior contato físico entre os participantes. Isso gerou muitos conflitos, e infelizmente foi registrado um caso em que duas estudantes chegaram a agressões físicas. Mesmo assim, este fato, transparece que a maioria dos estudantes conseguiram alcançar as expectativas de aprendizagens propostas:

Quadro 13- Expectativas de aprendizagem para o esporte

EA4 - Aprofundar as suas experiências e seu entendimento sobre o que é esporte, conceituando as diferentes modalidades esportivas e identificando as regularidades científicas do referido fenômeno, relacionando-o à sociedade atual.
EA5 – Contribuir na organização e/ou participar (de forma prática, escrita e/ou verbalizada) de festivais de cultura corporal, enfatizando a comparação entre os aspectos competitivos e lúdicos, compreendendo tanto os elementos externos, visíveis das representações com os internos, formando conceitos referentes ao esporte.
EA9 - Aprofundar atividades esportivas possíveis de serem realizadas em equipamentos/espacos de lazer e culturais existentes na comunidade.
EA10 - Discutir/refletir sobre as diferenças e desigualdades entre homens e mulheres, a partir das práticas esportivas coeducativas.
EA15 – Relacionar a prática das atividades esportivas a outros saberes escolares (biológicos, fisiológicos, filosóficos, linguísticos e outros).
EA20- Refletir sobre os valores (re)produzidos no esporte: morais, éticos, estereótipos, preconceitos e discriminações relacionados à prática do esporte na sociedade.
EA22 – Confrontar o esporte com os demais conteúdos da cultura corporal, produzindo conceitos, reorganizando as atividades esportivas, sendo capazes de alterar suas regras e seus materiais, adequando-os às possibilidades de práticas da realidade local.
EA24 - Analisar criticamente a presença das diversas violências no esporte, refletindo sobre as relações entre esporte e mídia.
EA30 - Aprofundar as diferenças e semelhanças existentes entre: esporte educação, esporte recreativo e esporte de alto rendimento.

Dados extraídos dos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco (PERNAMBUCO, 2013, p.58-60).

Considerando que o rugby é uma modalidade pouco difundida, transpareceu que as expectativas previstas foram materializadas. Visto que durante a execução de 21 partidas em contato físico constante, apenas um caso de agressão foi registrado. Evidente que diversos casos de desentendimentos aconteceram, porém foram mediados por argumentação com ou sem ajuda dos monitores/professores.

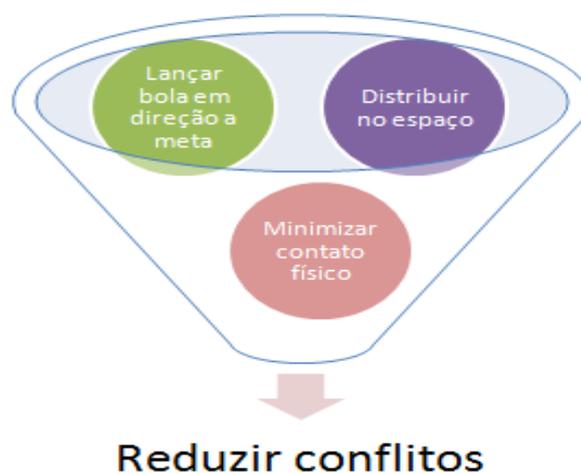
Fotografia 25- Mediação da partida pelos estudantes



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

O que pode ser considerado um avanço na aprendizagem das expectativas supracitadas. Isto porque, como já destacado anteriormente, os próprios membros das equipes se distribuíam no desempenho das tarefas relacionadas a execução e registro das partidas. Assim como realização as adaptações necessárias nas regras:

Figura 23- Transformações e redução de conflitos



Fonte: elaborado pelo autor.

4.5.5 FUTEBOL E VOLEIBOL

Essa com certeza foi a oficina que mais tempo consumiu em sua construção, pela necessidade de mudança de conceitos enraizados culturalmente. Em particular, intencionalmente associamos as duas modalidades mais populares na escola numa mesma oficina. A intenção foi evidenciar alguns aspectos dos esportes referenciados curricularmente:

Quadro 13- Expectativas de aprendizagem para o esporte

EA4 - Aprofundar as suas experiências e seu entendimento sobre o que é esporte, conceituando as diferentes modalidades esportivas e identificando as regularidades científicas do referido fenômeno, relacionando-o à sociedade atual.
EA5 – Contribuir na organização e/ou participar (de forma prática, escrita e/ou verbalizada) de festivais de cultura corporal, enfatizando a comparação entre os aspectos competitivos e lúdicos, compreendendo tanto os elementos externos, visíveis das representações com os internos, formando conceitos referentes ao esporte.
EA9 - Aprofundar atividades esportivas possíveis de serem realizadas em equipamentos/espacos de lazer e culturais existentes na comunidade.
EA10 - Discutir/refletir sobre as diferenças e desigualdades entre homens e mulheres, a partir das práticas esportivas coeducativas.
EA15 – Relacionar a prática das atividades esportivas a outros saberes escolares (biológicos, fisiológicos, filosóficos, linguísticos e outros).
EA20- Refletir sobre os valores (re)produzidos no esporte: morais, éticos, estereótipos, preconceitos e discriminações relacionados à prática do esporte na sociedade.
EA22 – Confrontar o esporte com os demais conteúdos da cultura corporal, produzindo conceitos, reorganizando as atividades esportivas, sendo capazes de alterar suas regras e seus materiais, adequando-os às possibilidades de práticas da realidade local.
EA24 - Analisar criticamente a presença das diversas violências no esporte, refletindo sobre as relações entre esporte e mídia.
EA30 - Aprofundar as diferenças e semelhanças existentes entre: esporte educação, esporte recreativo e esporte de alto rendimento.

Dados extraídos dos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco (PERNAMBUCO, 2013, p.58-60).

Ainda na fase de planejamento, os meninos enfatizaram que queriam que fosse realizado o futsal, justificando que a modalidade sempre fora popular na cidade.

Surge então algumas indagações: sendo o futsal a modalidade escolhida, vai ser possível todos os meninos e meninas que gostariam de jogar participar, ou seja, o tempo determinado para meninos e meninas jogarem será suficiente para atender o interesse de vocês? vocês vão tirar da equipe os mais habilidosos para deixar os menos habilidosos jogarem? não seria melhor fazer o futebol de campo, visto que poderia jogar um número maior de pessoas simultaneamente?

Diante exposto, eles concordaram que o futebol estaria mais adequado e propício à participação de todos. Surge então outra tensão: eles gostariam de utilizar o campo inteiro para a prática do futebol em contradição ao sugerido de usar apenas a metade do campo oficial.

Mais uma vez, foi necessário levá-los a refletir sobre alguns aspectos pertinentes as questões de esporte: será que todos vão ter condicionamento físico para correr o campo inteiro, vocês pensaram nas meninas e naqueles que não estão habituados jogar? qual é a situação mais prazerosa do futebol? será que vocês vão conseguir chegar ao gol adversário tendo que atravessar o campo inteiro depois de participar de outras modalidades esportivas? quais as habilidades necessárias para participar conforme as expectativas deles?

Essa é uma das razões pela qual consideramos que o festival de jogos não se resume a semana de competição, as atividades de preparação foram fundamentais para o desenvolvimento de algumas aprendizagens. A construção coletiva das oficinas gerou reflexões interessantes sobre muitos aspectos do currículo.

Ao chegar no consenso que seria mais prudente utilizar apenas a metade do campo, surge um novo posicionamento: os atletas que treinam na equipe da escola vão "pintar e bordar" (expressão usada para descrever facilidade em jogar contra adversários ditos mais fracos). Acompanhando o raciocínio, foi questionado: logo após o mesmo atleta vai jogar outra modalidade que não treina, será que ele vai se destacar ou terá dificuldades como os demais em outras atividades?

Fotografia 26- Oficina de futebol no festival EREMAC



Fonte: equipe de apoio externo, acervo do autor.

Foi enfatizado que o desempenho individual não seria suficiente para suprir as demandas da oficina, mesmo que considerassem apenas o futebol e os meninos abrissem 20 gols de vantagem, era necessário que as meninas da sua equipe não perdessem de igual forma no segundo tempo da partida.

Mesmo que a equipe adversária perdesse no futebol por qualquer placar, precisariam apenas vencer a partida de voleibol para deixar a oficina empatada. Isso porque, independente do placar das modalidades (assim como foi realizado nas partidas de dominó), era computado era apenas a vitória, independente do resultado.

Isso foi pedagogicamente pensando para que todas as modalidades tivessem a mesma importância, para que os estudantes não se preocupassem em abrir saldo de gols/pontos, possibilitar que os menos habilidosos participassem efetivamente sem cobranças excessivas, estimular a decisão de socializar os conhecimentos e evitar que placares "elásticos" gerassem motivos de brincadeiras de mal gosto.

Para tanto foram necessárias algumas alterações nas regras para fazer com que os objetivos propostos fossem alcançados, logo a sistematização do futebol ficou da seguinte forma:

Quadro 25- Sistematização do futebol no festival EREMAC

Objetivo do jogo:	Fazer a bola entrar na meta (gol) adversário; Não deixar o adversário lançar a bola dentro da sua meta.
Os instrumentos do jogo:	1 bola específica; 2 traves modificadas.
A área do jogo:	Será utilizada a área marcada.
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada após 2 tempos de 10 minutos, será declarada vencedora a equipe que estiver somando mais gols.
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por 11 pessoas.
Orientações gerais:	Como se joga
	Não deixe que a bola lançada pelo adversário entre na sua meta (gol); lance a bola na meta (gol) adversário sem que um adversário possa pega-lá; A saída inicial será definida por sorteio; não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém; Não é permitido: - tocar a bola com as mãos, exceto o goleiro na sua área; - sair da área demarcada; - chutar a bola INTENCIONALMENTE no corpo dos adversários;
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.

Fonte: elaborado pelo autor.

Com a redução do campo de jogo e retirada da regra de impedimento, o acúmulo de pessoas em determinadas situações de jogo foi inevitável, para que não acontecesse conflitos com relação aos contatos corporais, além das regras estabelecidas, havia explícito no regulamento geral da competição que o participante expulso de qualquer modalidade estaria automaticamente suspenso de todas as atividades competitivas do dia, e a equipe perdia 1.000 pontos na classificação geral, semelhante as punições previstas em outras competições.

Mesmo com todos esses cuidados, houve ocorrência de quatro expulsões no primeiro dia de competição e aplicada a punição prevista no regulamento aos infratores. No segundo dia de competição, eles voltaram a competir, porém nenhum outro participante foi expulso no decorrer das atividades.

Isto reforça as contribuições de Cool *et. al.* (2000) sobre o ensino das atitudes usando o grupo como fontes persuasivas para mudança de atitudes, de comportamentos e de valores na escola por processos que o autor chama de intragrupo. Nesse caso, a equipe também se encarregava de convencer os infratores dos comportamentos desejados pelo grupo social (equipe) para aquelas atividades subsequentes a qual estarão envolvidos.

Divergente disso, no voleibol, a atividade aconteceu tranquilamente e não ocorreram expulsões ou situações adversas. O jogo, assim como os demais teve suas regras modificadas, buscando superar as dificuldades e atender as expectativas dos estudantes:

Quadro 26- Sistematização do voleibol no festival EREMAC

Objetivo do jogo:	Fazer a bola cair na quadra da equipe adversária;
Os instrumentos do jogo:	1 bola específica, rede, fita de demarcação.
A área do jogo:	Será utilizada a área marcada.
Duração da partida:	Cada set da partida terá duração de 10 pontos
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por até 11 pessoas
Orientações gerais:	Como se joga
	Não deixe que a bola lançada pelo adversário caia na sua quadra de defesa; Lance a bola dentro da área de defesa da equipe adversário por cima da rede; Não é permitido: - Segurar a bola; - Conduzir (espalmar a bola com as duas mãos abertas); -Bater na rede; -Sacar de dentro da área. - Dar 2 toques consecutivos pelo mesmo jogador. - Dar mais de 3 toques por equipe;
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães intermediadas pelo, professor fora do ambiente do jogo.

Fonte: elaborado pelo autor.

O que surpreendeu nesta oficina foi a participação das meninas, diferentemente do que aconteceu nas atividades de preparação, nenhuma equipe deixou de participar do set feminino. O que sugere um avanço relacionado a participação, e a inserção das meninas nas atividades competitivas do voleibol.

Fotografia 27- Oficina de voleibol no festival EREMAC



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

Como em todas as atividades, alguns membros das equipes se revessaram na organização, orientação, registro, cobertura. Neste caso é possível identificar alguns meninos colaborando com a organização do set feminino. Isto foi algo constante registrado nas fichas de observação.

Nas oficinas de queimada cone, rugby/atletismo, futebol/voleibol foi registrado que algum estudante tomou a frente na organização da atividade, instruindo demais participantes e destacando-se na arbitragem e orientações. Infelizmente não foi possível identificar, a partir dos registros realizados pelos monitores, se tratavam do mesmo estudante ou de outros.

Porém é possível identificar o protagonismo e a colaboração efetiva dos pares na organização geral das oficinas, principalmente por parte dos meninos, onde

muitos deixaram de participar da prática corporal de alguma modalidade para incentivar, orientar, arbitrar, registrar a oficina.

Fotografia 28- Organização e atitudes desejáveis



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

Outro aspecto importante a ser destacado são algumas atitudes de colaboração entres adversários. A imagem acima registra o momento em que dois membros da equipe azul acompanham o preenchimento da súmula da partida de voleibol feminino por um membro da equipe laranja, porém o que merece destaque atitudinal é a disposição da bandeira realizada pelos integrantes da equipe azul protegendo do sol também o membro da equipe laranja que está na função de anotador.

Os detalhes de organização das equipes na participação e organização das oficinas demonstram a compreensão e materialização das expectativas de aprendizagem propostas para este ciclo de escolarização. Evidente que não foi possível identificar quais estudantes demonstraram isso, a avaliação aqui realizada foi coletiva e considerada pela organização geral da turma, considerando que os estudantes estão em momentos diferentes e que aprendem também com seus pares evoluindo gradativamente de acordo com seus limites e potencialidades.

Fotografia 29- Divisão de tarefas e simultaneidade



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

Ao observar as imagens utilizadas na demonstração dessa oficina, é possível identificar a simultaneidade das atividades. Os meninos de azul (1º ano "A") e laranja (3º ano "B") jogam futebol, as meninas voleibol, e outros membros se dividem na arbitragem, filmagem (cobertura), preenchimento das súmulas. Essa divisão de tarefas previstas e encaminhadas na fase de planejamento através dos representantes foi essencial para possibilitar a realização das oficinas e otimização do tempo de prática.

Fotografia 30- Simultaneidade e divisão de tarefas



Fonte: equipe de apoio externo, acervo do autor.

No geral a maioria das equipes conseguiram se organizar para todas as ações previstas nas oficinas, porém algumas coberturas de mídia se destacaram, como foi o caso do voleibol, onde foi possível identificar ações que demonstram algumas das intenções pedagógicas da organização geral do festival EREMAC, outras não conseguiram captar ações semelhantes, registrando apenas ações procedimentais do jogo.

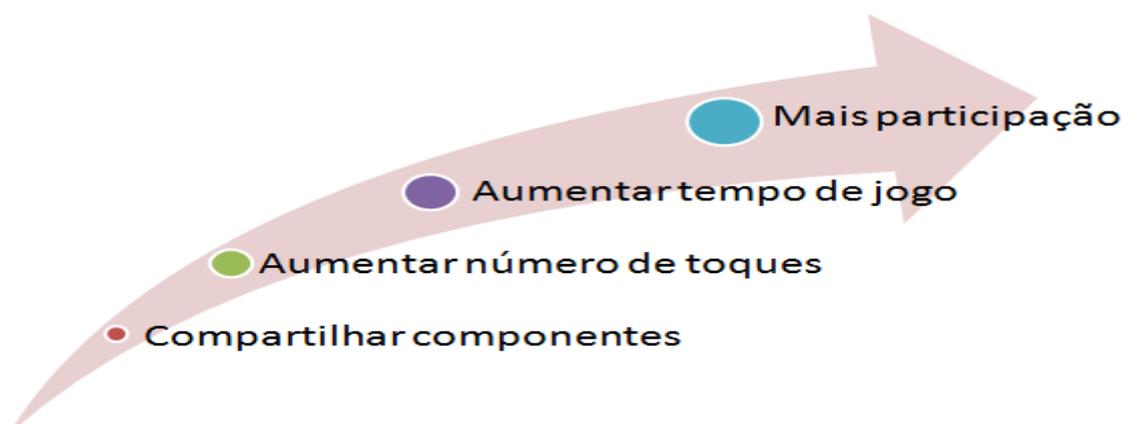
Fotografia 31- Formas de cobertura de mídia



Fonte: diário de campo eletrônico, acervo do autor.

Algumas mudanças de regras propostas pelos estudantes favoreceram para potencializar a participação:

Figura 24- Modificações x participação



Fonte: elaborado pelo autor.

4.5.6 VÔLEI SENTADO

Esta oficina foi realizada no refeitório da escola Jose Inácio Cavalcanti que, como equipe convidada, disponibilizou o espaço para realização da modalidade adaptada. Este local foi escolhido intencionalmente por apresentar características interessantes para realização desta oficina: próximo aos demais locais de competição, disponibilizava material necessário, ambiente fechado (protegido do sol).

Alternar atividades ao ar livre e ambientes protegidos do sol foi necessário para amenizar o desgaste físico e a sensação de fadiga, isso porque as atividades aconteceram no decorrer do dia, com exposição ao sol "forte" característico da região nordeste do Brasil. Conhecendo as características climáticas, essa foi uma das preocupações na sequência de oficinas no decorrer dos rodízios (trocas de oficina).

Fotografia 32- Oficina de vôlei sentado no festival EREMAC



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

Esta modalidade também utilizada em aulas para tratar aspectos relacionados aos elementos do jogo, inclusão e diversidade. Foi realizada em formação de equipes mista e teve sua sistematização conforme:

Quadro 27- Sistematização do vôlei sentado no festival

Objetivo do jogo:	Fazer a bola cair na quadra da equipe adversária;
Os instrumentos do jogo:	1 bola grande e leve
A área do jogo:	Será utilizada a área marcada por cadeiras/mesas não podendo nenhum participante do jogo sair dessa área.
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada quando uma equipe somar 25 pontos
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por até 25 pessoas
Orientações gerais:	Como se joga
	Não deixe que a bola lançada pelo adversário caia na sua quadra de defesa; Lance a bola dentro da área de defesa da equipe adversário; A saída inicial será definida por sorteio; O saque deverá ser realizado do fundo da quadra; Não é permitido: - tocar na bola sem estar com a bunda (glúteo) no chão; - sair da sua área de defesa; - segurar a bola; - lançar a bola intencionalmente nas paredes afim de tirar vantagem. Caso a bola bata nas cadeiras, paredes ou teto continua valendo;
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo professor fora do ambiente do jogo.

Fonte: elaborado pelo autor.

A bola (de festa leve) é intencionalmente colocada para que passe mais tempo no ar (dando mais tempo de reação), ter maior circunferência (maior facilidade para ser acertada), não danificar os espaços fechados e não machucar os integrantes (caso ocorra contato em regiões sensíveis).

Fotografia 33- Adaptações pedagógicas no vôlei sentado



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

Há uma particularidade desta oficina. A escola onde estava sendo realizada estava com rotina de aula normal. Isso fez com que as equipes precisassem jogar sem fazer barulho para não atrapalhar as atividades pedagógicas da instituição. Para moldar os comportamentos foi adicionado a regra do silêncio (gritos, ruídos exagerados) eram punidos com ponto para equipe adversária.

Nesta oficina aconteceu as mesmas mudanças do voleibol, porém algo divergiu e chamou atenção: quando modificado a quantidade de toques foi o inverso, ao invés de aumentar, reduziu. Isso sugere que a adaptação da bola facilitou o desempenho e as equipes não precisaram dar muitos toques para conseguir jogar.

4.5.7 BASQUETE

Esta oficina, assim como a de handebol, teve um número menor de participantes simultaneamente. Enquanto parte da turma estavam jogando o basquetebol, os demais participantes se distribuíam nas funções previstas para arbitragem, registro, orientação, torcida.

Essa organização se deu pela necessidade de deixar tempo livre para descanso, onde os estudantes aproveitavam para lanchar, torcer e organizar as próximas ações previstas para sua turma.

Fotografia 34- Oficina de basquete no festival EREMAC



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

Também foi necessário modificar algumas regras para possibilitar a execução das partidas e a participação de todos. Esta preocupação era para manter a dinâmica do jogo sem descaracterizar a modalidade. Para isso o jogo foi sistematizado conforme:

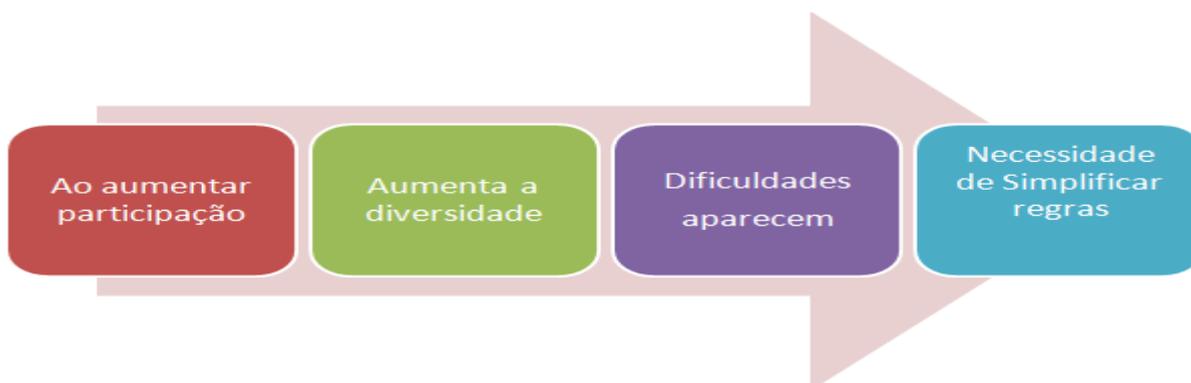
Quadro 28- Sistematização do basquete no festival

Objetivo do jogo:	Fazer a bola entrar cesta do adversário; Não deixar que o adversário faça o mesmo;
Os instrumentos do jogo:	1 bola.
A área do jogo:	Será utilizada a área demarcada.
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada após 2 tempos de 10 minutos, será declarada vencedora a equipe que estiver somando mais pontos.
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por 5 pessoas.
Orientações gerais:	Como se joga
	Não deixe que o adversário lance a bola na sua cesta, tente bloquear a bola; lance a bola na cesta do seu adversário, A saída inicial será dada por bola ao alto; Não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém; Não é permitido: <ul style="list-style-type: none"> - tomar a bola da mão do adversário; - correr quando estiver com a bola nas mãos; - sair da área demarcada; - arremessar a bola no corpo dos adversários; - segurar a bola por mais de 4 segundos;
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.

Fonte: elaborado pelo autor.

Algumas mudanças nas regras oficiais buscaram incentivar o trabalho em equipe ou reduzir o contato físico no decorrer das partidas, como foi o caso da regra de roubar a bola da mão do adversário. Uma constatação interessante nas mudanças das regras realizadas durante o festival de jogos é que as regras modificadas demonstram ter relação com a participação:

Figura 25- Participação x Simplificar regras



Fonte: elaborado pelo autor.

Uma das coisas que mais chamaram atenção nesta oficina, foi a quantidade de estudantes que ficaram na torcida. Embora estivessem descansando, lanchando ou em outras atividades previstas, diferentemente de outras oficinas ficaram muitos estudantes prestigiando os colegas participarem.

Fotografia 35- Ociosidade dos torcedores x número de participantes



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

4.5.8 AS PROVAS SURPRESAS

As provas surpresas não aconteceram em uma oficina específica, elas foram distribuídas conforme disponibilidade do lanche, a equipe de lanche deixava os alimentos em determinadas oficinas e, enquanto os participantes se deslocavam de

uma oficina para outra, eles desorganizavam o lanche para ver a reação dos participantes do festival.

Fotografia 36- Provas surpresas e a materialização do projeto de limpeza



Fonte: diário de campo eletrônico, acervo do autor.

A colaboração na organização dos espaços, mesmo quando não eram eles os responsáveis pela sujeira, também foram evidenciados durante a semana de festival, em diferentes momentos e turmas, isso demonstra que a rotina de manutenção da limpeza realizado na escola no período de preparação por consequência do projeto integrado foi internalizado pelos estudantes.

4.6 O ENCERRAMENTO DO FESTIVAL DE CULTURA CORPORAL

A semana de festival de cultura corporal da escola de referência em ensino médio André Cordeiro, teve sua cerimônia de encerramento na sexta feira pela

manhã onde todas as equipes deveriam colaborar com a organização semelhante a abertura e seguindo o mesmo layout.

A cerimônia de encerramento não foi transmitida ao vivo, porém foi gravada na íntegra pela equipe de cobertura. Teve como atração 11 apresentações de dança realizadas pelas turmas como socialização da cultura corporal (infelizmente 2 turmas não realizaram as apresentações). Cada equipe teve três minutos para sua apresentação propriamente dita e dois minutos de preparação (esse tempo foi utilizado também para depoimentos dos participantes do festival EREMAC). Logo a cada período de organização e preparação das apresentações, a turma poderia utilizar esse espaço para deixar seu depoimento sobre o festival de jogos.

Fotografia 37- Apresentação de dança no encerramento do festival



Fonte: equipe de cobertura, acervo do autor.

A cerimônia de encerramento teve como objetivo integrar todas as turmas e materializar os aspectos curriculares relacionados a dança:

Quadro 29- Expectativas de aprendizagem para dança

EA4 – Aprofundar suas experiências rítmicas e seu entendimento sobre o que é dança.
EA8 – Aprofundar suas experiências rítmicas em relação ao espaço, tempo, mudança de direções, níveis, compasso, fluência e de planos.
EA12 - Aprofundar as danças populares e folguedos, entre outras experiências rítmicas dos ciclos festivos de Pernambuco.
EA16 – Aprofundar as motivações, origens, saberes e práticas sobre as danças das regiões brasileiras, analisando as semelhanças e diferenças existentes entre elas.
EA20 – Aprofundar sequências coreográficas, a partir dos diversos tipos de dança.
EA28 - Aprofundar valores e atitudes expressos nos diferentes tipos de dança.
EA32 – Aprofundar, nos festivais, mostras e eventos culturais, os diversos tipos de dança.

Dados extraídos dos parâmetros curriculares do estado de Pernambuco (PERNAMBUCO, 2013, p.43-44).

Dessa forma, semelhante ao proposto na abertura, o número de participantes, o tema, e os aspectos técnicos ligados a coreografia e fundamentos da dança foram considerados para classificação geral, conforme os critérios de pontuação estabelecidos na fase de planejamento:

Figura 9- Critérios de pontuação atividades artísticas

a= número de integrantes;
 b= tema da música adequada ao tema proposto;
 c= figurino de acordo com tema;
 d= coreografia embasada nos fundamentos e conceitos da dança/ginástica;
 e= sentimento/expressão da dança/ginástica.

o total de pontos da apresentação será= $a.(b+c+d+e)$

A partir da pontuação parcial:

1º lugar	10.000 pontos na classificação geral
2º lugar	9.000 pontos na classificação geral
3º lugar	8.000 pontos na classificação geral
4º lugar	7.000 pontos na classificação geral
5º lugar	6.000 pontos na classificação geral
A partir do 6º lugar	5.000 pontos na classificação geral

Fonte: elaborado pelo autor.

Esses critérios foram essenciais para conseguir motivar a participação da maioria dos estudantes. Dessa forma, a pontuação era potencializada pelo maior o número de participantes na apresentação.

Fotografia 38- A potencialização de participação nas apresentações artísticas



Fonte: equipe de apoio cobertura, acervo do autor.

Outra atividade prevista para esta cerimônia foi a confraternização geral do festival de jogos, nela foi realizado um café junino (tradicional no nordeste brasileiro), onde cada participante leva alguma comida típica em quantidade. Neste caso, os representantes de turma, junto com os professores padrinhos ficaram responsáveis por articular, organizar e servir o lanche coletivo doado pelos próprios participantes.

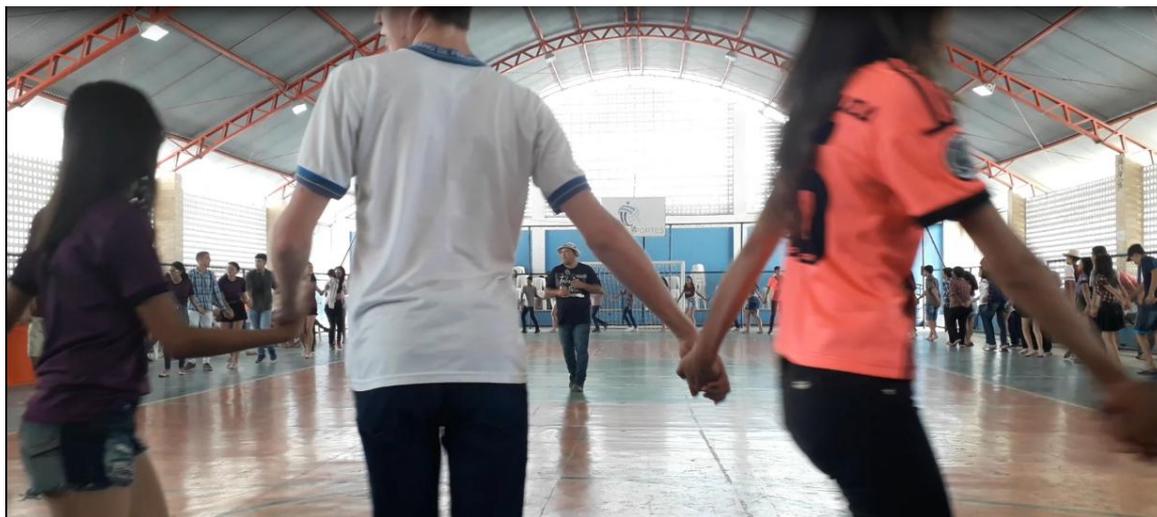
Fotografia 39- Café junino no encerramento



Fonte: equipe de apoio externo, acervo do autor.

A confraternização culminou numa grande quadrilha junina (matuta), com membros de todas as turmas, professores, colaboradores e demais funcionários. Foi animada por um trio pé de serra (sanfona, zabumba e triângulo) onde todos os participantes (diretos e indiretos) do festival puderam interagir e socializar recriando a tradicional festa junina.

Fotografia 40- Confraternização e quadrilha junina



Fonte: equipe de apoio externo, acervo do autor.

Mesmo com a cerimônia de encerramento do festival, ainda ficaram pendentes a prova de notas e a premiação. Com relação a prova de notas, foi estabelecido ainda na fase de planejamento, que cada nota somaria cem pontos na classificação geral, para conseguir contabilizar a pontuação de cada turma, foi necessário apropriar-se do monitoramento de rendimento das turmas.

Esse monitoramento é realizado a cada unidade, através de uma planilha do Excel, nela as médias e a quantidade de notas abaixo da média por estudante e por disciplina são disponibilizados aos professores para estabelecerem metas e estratégias para melhorar o rendimento acadêmico dos estudantes.

Figura 26- Planilha de monitoramento de rendimento

ESCOLA ANDRÉ CORDEIRO		Prévia Progressão Plena													68,3%		
Rendimento Escolar - 2019		Prévia Progressão Parcial													-		
I Série: 3ANO Turma EMSI3-D		Prévia Aprovação Total													68,3%		
Nome	Média	Arte	Biologia	Direito Humano	Educação Física	Empreendedorismo	Filosofia	Física	Geografia	História	Língua Estrangeira	Língua Portuguesa	Matemática	Química	Sociologia	Média Geral dos Alunos	Quantidade de C/
1 ALISON MATEUS DOS SANTOS SILVA	9,00	8,17	8,83	10,00	9,83	8,50	6,00	9,00	8,50	9,00	7,83	6,17	8,17	8,00	8,14	0	
2 ALLYSON VIEIRA JUNIOR	6,83	7,67	7,83	10,00	6,67	7,00	5,83	6,83	7,17	6,00	6,83	5,67	7,33	7,50	7,23	0	
3 ANTONIO HENRIQUE DE FREITAS	8,17	7,50	8,17	9,33	7,00	6,33	6,83	7,33	6,83	6,00	6,83	5,67	6,50	7,50	7,00	1	
4 JAYSSON JOSE MENDES FERREIRA JUNIOR	8,17	6,17	9,67	8,67	9,17	7,17	5,33	7,33	6,33	6,67	6,83	5,17	7,53	7,00	7,07	2	
5 BRIGIDIA ROCHA ALVES OLIVEIRA	9,00	7,83	9,83	10,00	9,50	8,17	6,33	8,67	7,17	6,17	7,50	6,00	7,67	8,00	7,99	0	
6 CLEIDIANE DO NASCIMENTO SILVA	8,67	9,33	9,33	10,00	9,50	7,17	6,17	8,67	7,00	6,50	7,00	7,33	8,50	7,17	7,88	0	
7 DAVID WALLACE ANDRADE DE LIMA	7,67	8,33	9,83	10,00	9,83	7,50	8,00	8,60	7,17	6,83	6,83	7,17	8,50	7,83	8,14	0	
8 EDUARDA SILVA SOUZA	8,33	7,83	9,17	10,00	8,00	7,33	6,17	7,83	7,83	6,50	7,00	6,67	8,33	8,17	7,80	0	
9 TELENIDE DOS SANTOS SILVA	9,33	7,17	9,00	10,00	9,33	8,67	7,00	8,17	6,83	8,17	7,87	6,50	8,67	7,50	7,86	0	
10 LELLIANIA WANESSA BARROS	8,67	7,67	9,50	10,00	7,67	7,83	5,83	7,67	6,67	6,33	6,50	6,00	7,00	7,17	7,46	0	
11 EVELY CAMILY SANTOS PEREIRA	8,17	7,00	9,50	10,00	8,00	7,50	6,00	7,50	7,17	6,17	7,00	5,83	7,50	7,67	7,50	0	
12 EVERTON MATEUS SANTOS CORDEIRO	10,00	8,67	9,83	10,00	8,50	8,50	8,83	9,87	8,67	8,67	9,17	10,00	8,00	8,17	8,98	0	
13 FABRICIA MONTEIRO DA SILVA	8,33	6,17	9,00	9,00	7,67	8,33	6,67	7,33	6,33	6,00	7,00	6,17	6,50	6,83	7,10	1	
14 GABRIELLA JAYANE LOPES DE LEMOS	8,33	8,00	9,33	9,33	9,83	8,00	7,00	9,17	7,50	6,50	8,17	7,67	7,50	8,83	8,08	0	
15 ISAC HEIER DA SILVA MARINHO	10,00	10,00	8,00	10,00	8,00	8,50	6,00	10,00	8,50	8,50	7,50	6,00	10,00	8,50	8,54	0	
16 ISLANY AGUIAR SILVA	9,50	7,67	9,33	10,00	9,83	7,00	6,00	9,17	7,83	6,17	8,00	6,67	7,67	8,00	8,06	0	

Fonte: EREMAC

A pontuação foi realizada mês a mês descrevendo as ações e suas respectivas pontuações (atividades de preparação, atividades competitivas, apresentações culturais, projetos integrados).

Figura 27- Classificação geral

AÇÕES	1 ANO A	1 ANO B	1 ANO C	1 ANO D	1 ANO E	2 ANO A	2 ANO B	2 ANO C	2 ANO D	3 ANO A	3 ANO B	3 ANO C	3 ANO D
ABERTURA	8000	6000	6000	10000	6000	6000	9000	6000	6000	7000	11000	6000	6000
ENCERRAMENTO	5000	0	5000	5000	5000	10000	8000	7000	6000	5000	9000	5000	5000
RESUMO DAS NOTAS	47700	50200	40600	38700	40100	56300	56900	55200	53100	51500	59000	53800	55000
PONTUAÇÃO PARCIAL REFERENTE AO MÊS DE MAIO													
REPASSE FOTOS E VIDEOS	10.000	10.000	10.000	10.000	10.000	10.000	10.000	10.000	10.000	10.000	10.000	10.000	10.000
PÓS FESTIVAL: DO FESTIVAL DE JOGOS EREMAC													
VALORIZAÇÃO DE PESSOAS	0	0	0	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AÇÕES DE LIMPEZA	900	0	0	1500	0	4100	0	300	0	0	0	0	0
E													
BONIFICAÇÕES ESPORTIVAS	220	120	100	160	130	140	180	140	180	230	320	80	120
PUNIÇÕES ESPORTIVAS	-110	-280	-90	-230	-280	-180	-150	-310	-300	-270	-110	-130	-190
PROTESTOS	-20	-100	-30	-10	-30	-100	-50	-100	-100	0	0	-100	-50
PROVAS SURPRESAS	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
OUTRAS		-1000			-1000	-1000	-2000		-1000				
TOTAL	72690	65940	62580	66420	60920	86260	82880	79230	74880	74460	90210	75650	76880

Fonte: elaborado pelo autor.

Logo, cada uma das ações realizadas pelas turmas foi contabilizada de acordo com os critérios estabelecidos na fase de preparação. Algumas atividades precisaram ser registradas separadamente e seu resumo incorporado a planilha de classificação geral do festival geral: encerramento, abertura, notas, resumo das atividades esportivas da semana de festival da cultura corporal.

Assim, a classificação geral do festival de jogos busca demonstrar as turmas com melhor desempenho escolar considerando a participação, integração e rendimento nos diferentes projetos e ações escolares ao longo do ano. Por consequência as turmas que melhor desempenharam ações discentes previstas e sugeridas ao processo de escolarização.

Como premiação não houve medalhas ou prêmios individuais. A premiação foi realizada no período de recuperação final onde apenas os estudantes das turmas melhores colocadas no festival (1º ao 5º lugar) e que não ficaram em recuperação puderam usufruir de um dia de lazer em um dos clubes de campo da cidade.

Neste dia de lazer, além das práticas corporais já praticadas no festival de jogos, os participantes vencedores (e que não ficaram em recuperação na escola), puderam conhecer e praticar outras atividades como: fut-mesa, vôlei-mesa, cortada e atividades em meio líquido (polo aquático, queimada na piscina, natação e biribol).

4.7 A AVALIAÇÃO DO FESTIVAL DE CULTURA CORPORAL

Tivemos o "sexto seminário" durante a semana de competição com a participação da equipe de coordenação e equipe de monitores. Este foi realizado ao final do primeiro dia de competição, com o objetivo de identificar ajustes e alterações necessárias para melhor andamento do evento, bem como as primeiras impressões de aprendizagens, atitudes e comportamentos das equipes fazendo um paralelo com as experiências advindas de outros eventos esportivos. Este seminário foi realizado em forma de grupo focal, com o objetivo de coletar o máximo de informações identificadas pelos professores e colaboradores.

Fotografia 41- Seminário 6 e Grupo focal professores e colaboradores



Fonte: equipe de apoio externo, acervo do autor.

O sétimo e último seminário, foi realizado logo após término dos jogos internos (festival de jogos) juntamente com a realização do grupo focal. Com a participação voluntária, condicionada aos critérios de amostragem previstos no delineamento da pesquisa e o preenchimento do termo de consentimento livre e esclarecido.

Fotografia 42- Seminário 7 e Grupo focal representantes



Fonte: equipe de apoio externo, acervo do autor.

Tendo em vista o tempo destinado ao mestrado profissional seria difícil aprofundar-se teoricamente ao ponto de conseguir realizar reflexões profundas relacionadas a matriz teórica e de concepção relacionadas a cultura corporal, a educação física escolar e sua relação com os jogos internos ou festival de jogos.

Logo, fizemos o recorte que reflete a disposição temporal enquanto pesquisador, e buscamos dentro das nossas possibilidades trazer contribuições para produção científica para área. Assim nos empenhamos em descrever uma possibilidade de intervenção que embora provisória, aponta um caminho de ruptura a concepção tradicional dos jogos internos.

Iniciando pela sua nomenclatura (de jogos internos para festival de cultura corporal), transitando na sua gênese na escola ao intencionar à materialização da prática pedagógica de educação física escolar numa perspectiva progressista (saindo do praticar, seletivo, restrito e esportivista apenas reproduzido na escola transformando-o no construir, inclusivo, ampliado e integrado ao projeto político pedagógico da escola), e finalizando com sua materialização que socializa devolvendo para a comunidade escolar as transformações de conceitos pedagogicamente tratados na escola como instituição de transformação social.

Assim, as considerações apresentadas a seguir, são fundamentadas considerando o amadurecimento teórico enquanto pesquisador representado na

fundamentação deste trabalho, bem como referenciado nas participações enquanto mediador dos seminários e grupos focais realizados ao longo do festival de jogos.

Além das considerações apresentadas neste trabalho, criou-se um banco de dados, com informações coletados nos grupos focais, as quais serão tratados em trabalhos posteriores com tempo disponível para enriquecimento teórico e análises mais profundas no que diz respeito as contribuições dessa proposta vivenciada.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da experiência vivenciada no festival de jogos podemos apresentar provisoriamente algumas contribuições não verificadas em outras formas de organização de jogos internos até aqui vivenciadas. As intenções pedagógicas direcionaram as ações realizadas, no qual cada requisito de participação, bonificação e/ou punições apresentou um objetivo pedagógico intrínseco.

Algumas equipes realizaram ações só pra somar pontos, isso foi importante inicialmente para modificar alguns conceitos, porém, mesmo tornando-se rotina durante o festival, após o término deixaram de acontecer. Isso pode demonstrar aprendizagem não internalizada e que precisa ser refletida.

Uma das contribuições evidenciadas foi a união das turmas e entre turmas. A rivalidade reduziu, principalmente porque os estudantes precisavam colaborar, isso refletiu nas ações dos projetos de valorização de pessoas (requisito para participação do festival de jogos). Foi uma forma de melhorar a integração e comunicação, o que possibilitou a ajuda entre participantes não só para as atividades esportivas, mas também em atividades institucionais integradas.

Também foi relevante a otimização do tempo, com a obrigação de pontualidade, para não perder pontos nem tempo de prática, os estudantes precisaram focar nos objetivos coletivos. Caso houvesse demora na execução e/ou organização, o tempo de partida seria reduzido e as punições previstas aplicadas. A própria turma antecipava e controlava as ações pertinentes ao contexto esportivo (organização geral, arbitragem, registro, cobertura de mídia).

Para isso, o protagonismo juvenil, a construção coletiva, a divisão de tarefas, a prática pedagógica na educação física escolar e a compreensão da concepção de ensino da instituição pelos participantes sustentaram a proposta de intervenção realizada. Ademais, as mídias sociais e os meios tecnológicos formaram um conjunto essencial para a articulação, a motivação, o acompanhamento e o engajamento nas ações desenvolvidas pelas turmas, bem como importante ferramenta de difusão das informações relacionadas ao festival de jogos na comunidade escolar. Em especial o uso desta dimensão tecnológica do estudo, pouco explorada aqui do ponto de vista teórico, mas como visto, extremamente valiosa do ponto de vista da operacionalização da proposta, poder-se-ia ser vista como algo a ser discutido em trabalhos futuros.

Mesmo com a construção coletiva das regras, alguns participantes apresentaram dificuldades por não conhecerem alguns jogos, tanto pelo fato de ainda não terem vivenciado nas aulas de educação física (principalmente os estudantes dos primeiros anos) quanto por esses jogos não serem culturalmente difundidos na cidade. Isso trouxe a necessidade dos estudantes mais experientes explicarem as regras e andamento do jogo antes das partidas visando reduzir os conflitos.

A partir desse pressuposto, a equipe convidada oportunizou reflexões importantes no que diz respeito as diferenças. Conviver com aqueles que apresentam o comportamento desejado transpareceu ser relativamente fácil, porém conviver com grupos sociais onde as diferenças são potencializadas demonstrou ser desafiador. Ensinar a equipe que não compreendia a lógica dos jogos, sem hábito de receber e utilizar as instruções, nem mesmo como se comportar diante das diferentes situações de jogo apresentou-se uma situação problema relevante.

Com relação aos conflitos, algo pertinente foi evidenciado, embora registrado casos de agressões (brigas), houve muitos conflitos mediados com sucesso pelos próprios estudantes. O auto conhecimento, controle e tolerância foram aspectos demonstrados nas situações adversas desse contexto competitivo.

A aproximação entre professores e estudantes foi outra contribuição relevante da intervenção, isso porque criou um ambiente de aprendizagem dinâmico, no qual a interação e o cuidado potencializaram a atitude de “se colocar no lugar do outro” e modificar alguns comportamentos. Um dos fatores que motivaram os professores, bem como os demais funcionários, foram as ações de valorização de pessoas promovidos pelas turmas, que facilitou o trabalho individual, desencadeou sensações de pertencimento e promoveu o engajamento.

O período de planejamento e execução aumentou as oportunidades dos estudantes (inclusive os que não se engajavam nos jogos internos por não demonstrarem habilidades e/ou serem excluídos), descobrirem habilidades e interesses tanto pelas manifestações da cultura corporal (dança, ginástica, jogos, lutas e esportes) quanto por ações relacionadas as diferentes formas de participação e contribuição individual. A utilização de atividades cotidianas adaptadas ao contexto do festival de jogos também facilitou esse engajamento.

Dessa forma, nenhum estudante se inscreveu para nenhuma atividade isolada, todas as turmas participaram de todas as atividades do festival de cultura corporal,

cabendo ao grupo organizar-se para atender todas as demandas de acordo com as potencialidades individuais e necessidades coletivas.

Como a competição envolvia mais que a prática corporal, se fez necessário compreender as contribuições individuais para conquistar pontos para sua equipe. Foi necessário então, compreender as diferentes habilidades de seus membros no que diz respeito as dimensões do conhecimento (conceitual: o que, procedimental: como e atitudinal: para que), definir responsabilidades e cumprir tarefas.

Outro aspecto pertinente foi a integração de diferentes projetos da escola ao ambiente competitivo do festival de jogos, fazendo com o mesmo se tornasse reflexo do desempenho escolar geral da turma e uma motivação para crescimento coletivo enquanto grupo social deixando de limitar-se apenas ao desempenho esportivo como tradicionalmente era realizado nos jogos internos.

O festival de jogos da forma como foi construído e vivenciado pôde contribuir para materialização da proposta curricular de educação física escolar do ensino médio do estado de Pernambuco. Bem como conseguiu integrar-se ao projeto político pedagógico da escola contribuindo no desenvolvimento da concepção de educação a qual a instituição se propõe.

Por fim, estamos convencidos de que a alternativa criada pode atender a maioria dos estudantes, além de uma alternativa possível de ser aplicada em outras realidades. Embora que para isso, seja necessária adaptações para adequar a proposta de educação da instituição e solucionar algumas necessidades como: a interdisciplinaridade, inserção de outras práticas corporais (inclusive atividades de contato com formação de equipes mista), equalizar as diferentes manifestações da cultura corporal, ampliar a divisão e participação nas tarefas, potencializar as diferentes dimensões do conhecimento, entre outras lacunas que não puderam ser identificadas devido as nossas limitações.

Assim, se faz necessário que a produção científica voltada para intervenções pedagógicas busque alternativas de organização para os jogos internos intimamente ligados aos projetos políticos pedagógicos das escolas e que atendam a maioria dos estudantes, buscando superar o caráter estritamente procedimental, excludente e consumista dos jogos internos tradicionais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARANTES, André Almeida Cunha *et. al.*. Jogos escolares brasileiros: reconstrução histórica. **revista motricidade**. v. 8, n. s 2, p. 916-924, 2012. Disponível em: < <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=273023568116>> acesso em: 15 de jun. 2019.
- ASSIS, Sávio. **Reinventando o esporte: possibilidades da prática pedagógica**. 3ª ed. Campinas: Autores Associados, 2010.
- BETTI, Mauro. **Educação Física Escolar: Ensino e Pesquisa-Ação**. 2ª ed. Ijuí: editora Unijuí, 2013.
- BRACHT, Valter. **Educação Física e Aprendizagem Social**. 2ª ed. Porto Alegre: Magister, 1997
- BRACHT, Valter. **Sociologia Crítica do Esporte: uma Introdução**. 3ª ed. Ijuí: editora Unijuí, 2005.
- BRASIL. **Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Presidência da República, 1996.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/pnaes/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12657-parametros-curriculares-nacionais-5o-a-8o-series>> acesso em: 10 ago. 2018.
- CASTELLANI filho, Lino. Jogos internos. **Motri vivencia**, Aracaju, ano I, n.1, p. 23-24, dez.1988.
- CASTELLANI, Lino filho; CASTELLANI, Rafael Moreno. **Os Jogos da Minha Escola**. Campinas: Autores Associados, 2009.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo:Cortez editora: 1992.
- COOL, Cesar *et. al.*. **Os Conteúdos na Reforma: ensino e aprendizagem e conceitos, procedimentos e atitudes**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- COSTA, Jonatas Maia; Esporte escolar no brasil: contradições e possibilidades. **Revista Kinesis**, vol. 33, n.1, p. 71-86, 2015. Disponível em:<<https://periodicos.ufsm.br/kinesis/article/view/18228/10796>>. Acesso em: 29 jun. 2018.
- DARIDO, Suraya Cristina.; RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Educação Física na Escola: Implicações para a Prática Pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008.

DISTRITO FEDERAL. **Lei 5.105, de 03 de maio de 2013**. Estabelece a estrutura da Carreira Magistério Público do Distrito Federal. Brasília: diário oficial, 2013.

FRIZZO, Giovanni. Os jogos escolares como mecanismo de manutenção e eliminação: uma crítica a lógica esportiva na escola. **Revista Movimento**. v. 19, n. 4, p. 163-180, 2013. Disponível em: <<https://doi.org/10.22456/1982-8918.38628>> acesso em: 20 nov. 2018.

GATTI, Bernadete Angelina. **Grupo Focal na Pesquisa em Ciências Sociais e Humanas**. Brasília: Liber Livro Editora, 2005.

GONZÁLES, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. Entre o “não mais” e o “ainda não”: pensando saídas do não-lugar da EF escolar. I. Cadernos de formação RBCE, Porto Alegre (RS), v. 1, n. 1, p. 9-24, 2009. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/929/539>>. Acesso em: 18 fev. 2019.

LIBÂNEO, José C.. Didática e trabalho docente: a mediação didática do professor nas aulas. In: LIBÂNEO, José C.;SUANNO, Marilda V.R.; LIMONTA, Sandra V.. (Org.). **Concepções e práticas de ensino num mundo em mudança: diferentes olhares para a didática**. 1ed. Goiânia (GO): CEPED/EDITORA DA PUC GOIAS, 2011, v. 1, p. 85-100.

MARIN, Elizara Carolina et al. Manifestações esportivas e festivais nas escolas do campo e da cidade. **Pensar a Prática**, v. 15, n. 2, jun. 2012. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/13816>>. Acesso em: 30 jun. 2018.

MEDINA, João Paulo Subirá. **A educação física cuida do corpo... e "mente": bases para renovação e transformação da educação física**. 8ª ed. Campinas: Papyrus, 1989.

MOREIRA, Evando Carlos. Características, importância e contribuições da ação de planejar para a educação física escolar. In: MOREIRA, Evando Carlos (Org.). **Educação física escolar: desafios e propostas** 1. 2. ed. Jundiaí, SP: Fontoura, 2009. p. 43-54. Disponível em: <<https://goo.gl/JhKSsT>>. Acesso em: 12 jul. 2018.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação. **Contribuição ao debate do currículo em Educação Física: uma proposta para a escola pública**. Recife: Secretaria de Educação de Pernambuco. Recife: SE-PE, 1989.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação, Cultura e Esportes. **Subsídios para a organização da prática pedagógica nas escolas: Educação Física**. Recife: SEE-PE, 1992. (Coleção Professor Carlos Maciel).

PERNAMBUCO, Secretaria de Educação e Esportes. **Política de ensino e escolarização básica**. Recife: SE-PE, 1998.(Coleção Professor Paulo Freire).

PERNAMBUCO. Governo do Estado.Secretaria de Educação, Cultura e Esportes. **Base curricular comum para as redes públicas de ensino de Pernambuco - Educação Física**. Recife: SEDUCPE e UNDIME-PE, 2006.

PERNAMBUCO. Governo do Estado.Secretaria de Educação. **Orientações teórico-metodológicas** – Educação Física – Ensino Fundamental e Ensino Médio. Recife: Secretaria de Educação-PE, 2010.

PERNAMBUCO, Estado de. **Projeto Político Pedagógico da Escola de Referência em Ensino Médio André Cordeiro**. Recife: Secretaria de Educação e esportes -PE, 2019.

REVERDITO, Riller Silva et al. Competições escolares: reflexão e ação em pedagogia do esporte para fazer a diferença na escola.. **Pensar a Prática**, v. 11, n. 1, p. 37-45, fev. 2008. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/1207/3279>>. Acesso em: 30 jun. 2018.

RODRIGUES, Heitor de Andrade; DARIDO, Suraya Cristina. As três dimensões dos conteúdos na prática pedagógica de uma professora de educação física com mestrado: um estudo de caso. **Revista da educação física/ UEM**, v. 19, n. 1, p. 51-64, I tri, 2008. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Suraya_Darido/publication/238483361_AS_TRÉS_DIMENSOES_DOS_CONTEUDOS_NA_PRATICA_PEDAGOGICA_DE_UMA_PROFESSORA_DE_EDUCACAO_FISICA_COM_MESTRADO_UM_ESTUDO_DE_CASO_-_DOI_104025reveducfisv19i14314/links/55b2271108ae9289a0851072.pdf> acesso em: 10 fev. 2019.

SADI, Renato Sampaio. Temas da pedagogia do esporte, educação esportiva e competições. **Conexões**, v. 6, p. 377-388, jul. 2008. Disponível em:<<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637841>> . Acesso em: 30 jun. 2018.

SANCHES, Simone Meyer; RUBIO, Kátia. A prática esportiva como ferramenta educacional: trabalhando valores e a resiliência. **Educação e pesquisa**, v. 33, n. 4, p. 825-842, Dez. 2011. Disponível em:<<http://www.periodicos.usp.br/ep/article/view/28304>> . Acesso em: 29 jun. 2018.

SANTOS, Ana Lúcia dos; SIMOES, António C.. A influência da participação de estudantes em práticas esportivas escolares na percepção do clima ambiental da

escola. **Rev. Port. Cien. Desp.**, v. 7, n. 1, p. 26-35, jan. 2007. Disponível em: <<https://www.scielo.mec.pt/pdf/rpcd/v7n1/v7n1a04.pdf>>. Acesso em: 30 jun. 2018.

SAVIANI, Dermerval. **Pedagogia Histórico-Crítica**.. Campinas: Autores Associados, 1991.

SEDORKO, Clóvis Marcelo; FINK, Silvia Cristina Madrid. Sentidos e significados do esporte no contexto da educação física escolar. **Revista da educação física/UEM**, 2016, v. 27, n. 1, e2745. Disponível em: <<https://ojs.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/28572/17171>>. Acesso em: 30 jun. 2018

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 18ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VAGO, Tarcísio Mauro. o "esporte na escola" e o "esporte da escola": da negação radical para uma relação de tensão permanente, um diálogo com Valter Bracht. **Movimento**, 1996 v. 3, n. 5, p. 4-17. Disponível em: < <https://doi.org/10.22456/1982-8918.2228>>. Acesso em: 18 fev. 2019.

VAGO, Tarcísio Mauro. Pensar a Educação Física na escola: para uma formação cultural da infância e da juventude. Cadernos de formação RBCE, Porto Alegre (RS), v. 1, n. 1, p. 25-42, 2009. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/930/540>>. Acesso em: 18 fev. 2019.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

APÊNDICE A



REGULAMENTO GERAL
E NORMAS ESPECÍFICAS

CAPÍTULO I

DAS FINALIDADES

Art. 1º- O festival escolar de jogos da EREM ANDRÉ CORDEIRO tem por finalidade principal integrar os alunos nas atividades da cultura corporal, promovendo a socialização de conhecimentos específicos de educação física e cotidianos da vida em sociedade.

CAPÍTULO II

DOS OBJETIVOS

Art. 2º - O festival escolar de jogos da EREM ANDRÉ CORDEIRO tem por objetivo :

Socializar os conhecimentos do componente curricular de educação física, integrando-os num contexto competitivo e educativo, promovendo a conscientização sobre competição, valorizando o trabalho em equipe e as potencialidades individuais.

CAPÍTULO III

DA CONSTITUIÇÃO E COMPETÊNCIA

Art. 3º - O festival escolar de jogos da EREM ANDRÉ CORDEIRO será constituído da seguinte forma:

I- Direção geral

II- Monitores

I - Direção Geral – Será constituída pelo professor Henrique A. Costa, Valdineli Oliveira e Amaral Queiroz que Compete:

1- DOS ASPECTOS GERAIS:

- a) Assegurar a realização do festival escolar de jogos da EREM ANDRÉ CORDEIRO;
- b) Articular-se com os diversos órgãos para a realização;
- c) Referendar as normas de competição;

2- DOS ASPECTOS DISCIPLINARES:

- a) Aplicar as medidas disciplinares cabíveis aos atos de indisciplina;
- b) Julgar os protestos, na esfera técnico-administrativa;
- c) Julgar os casos omissos

3- DOS ASPECTOS EXECUTIVOS

- a) Coordenar e dirigir as competições, de acordo com este Regulamento;
- b) Preparar o material para as respectivas competições;

c) Elaborar os respectivos resultados;

II – Monitores – Será constituída por alunos/árbitros/colaboradores designados pela direção geral, que Compete:

- a) Monitorar as provas e partidas durante o festival.
- b) Fiscalizar as atitudes e comportamentos no decorrer do festival.
- c) Orientar o preenchimento das súmulas de jogos e provas que estiverem sendo realizadas.

CAPÍTULO IV

DA INSCRIÇÃO

Art. 4º- Todas as turmas do semi-integral terão direito a inscrição para o festival escolar de jogos da EREM ANDRÉ CORDEIRO, respeitando-se os prazos preestabelecidos, no cronograma em anexo e atender os seguintes critérios:

1. Realizar pelo menos 1 ação para melhoria acadêmica da turma;
2. Realizar pelo menos 2 apresentações artístico-cultural (abertura e encerramento);
3. Participar das etapas esportivas de preparação;
4. Realizar divulgação das suas atividades acadêmicas, esportivas e artísticas em mídia social;

Art. 5º- A confirmação da inscrição só será efetivada depois do cumprimento dos critérios supracitados e conferência da coordenação geral.

Art. 6º As fichas de inscrição específicas devem ser preenchidas por uma única pessoa e com letra legível.

Parágrafo Único: O não cumprimento dos critérios de inscrição implicará na eliminação da equipe do sistema de pontuação e classificação.

CAPÍTULO V

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 7º - Poderão participar do festival esportivo da EREM ANDRÉ CORDEIRO os alunos devidamente matriculados no semi integral da unidade escolar no município sede com frequência superior a 75%.

CAPÍTULO VI

DOS CAMPEÕES

Art. 8º - Será declarada campeã a equipe que somar maior número de pontos, considerando o somatório de todas as ações previstas, segundo a tabela:

Tarefa	Critério de pontuação	Pontuação
Vitória	Vencer uma partida, conjunto de partidas ou provas.	3000 pontos
Empate	Empatar uma partida, conjunto de partidas	2000 pontos

	ou provas.	
Derrota	Perder uma partida, conjunto de partidas ou provas	1000 pontos
Provas surpresas	Realizar em tempo hábil a tarefa solicitada	1000 pontos
Atitudes positivas e condutas cidadãs	Ajudar companheiro ou adversário a superar alguma dificuldade; colaborar para melhoria do espaço escolar e/ou rendimento escolar.	bonificações de 10 a 1000 pontos;
Atividades acadêmicas	Média bimestral acima da média na II unidade	100 pontos por disciplina acima da média
Atividades artísticas e culturais	Apresentação dentro dos critérios pré estabelecidos	0 a 10.000 pontos
Atitude antidesportiva /	Por em risco a integridade física e/ou moral (faltar com respeito, ir contra aos princípios de comportamento cidadão) de qualquer participante do festival.	Sujeito a penalidades disciplinares de 10 a 1000 pontos e/ou eliminação da prova onde ocorreu a infração.

Observação: caso uma equipe não participe de uma partida ou prova não somará os pontos como perdedora e ainda perderá 1000 pontos.

CAPÍTULO VII

DOS PROTESTOS

Art. 9º - Caberá à Direção, receber através de documento específico, os protestos manifestados pelas equipes participantes, motivados por situações irregulares decorrentes das disputas realizadas.

Art. 10º - Os protestos das equipes somente serão aceitos se atenderem à seguinte determinação:

§ 1º - O documento de protesto deverá ser exposto de maneira clara e objetiva, assinado pelo professor/representante da turma em ficha específica e encaminhado à Coordenação, até o final do dia que aconteceu o fato.

CAPÍTULO VIII

DAS REGRAS

Art. 11º- a equipe deverá se apresentar a direção geral do festival nos horários definidos no cronograma/tabela.

Parágrafo primeiro - A identificação das equipes deverá padronizar, se possível, a cor de suas camisas.

Parágrafo segundo –será vetado o uso de short e blusas que deixem partes corporais muito expostas (short exageradamente curto, blusa decotada).

Parágrafo terceiro – é recomendado o uso de tênis durante todas as atividades.

Art. 12º - A pontuação geral levará em conta todos os dias de festivais considerando o somatório de todas as ações (acadêmicas, esportivas, culturais e de mídia).

Art. 13º - o componente ou equipe que danificar algum material, espaço do festival ou espaços públicos será ser punida, de 10 a 10.000 pontos dependendo da gravidade, a critério da direção geral.

Art. 14º - A equipe ou componente que perturbar a ordem pública e/ou qualquer participante no decorrer do festival, será punida com:

- a) Perca dos pontos da partida ou prova (desrespeitar ordem direta do monitor e/ou ordem pública (comportamento impróprio);
- b) Punição de 1000 pontos (por em risco a integridade física de algum participante)
- c) Eliminação da equipe (agredir ou tentar agredir algum participante)

Parágrafo único – as denúncias deverão ser expressas por protesto no formulário específico para ser analisado pela direção geral.

Art. 15º - O professor/funcionário é responsável por conduzir sua equipe para local de prova no horário estabelecido.

Parágrafo primeiro – o tempo máximo de tolerância para a equipe é de 5 minutos, o não comparecimento no horário estabelecido implicara na perda de 1000 pontos.

Art. 16º - A equipe que chegar a uma prova ou partida e não quiser participar e/ou completar, poderá desistir da prova ficando ciente da perda dos pontos referente à execução daquela prova ou partida que é de 1000 pontos.

Art.17º - As provas da 1ª etapa do festival esportivo:

- 1- Dominó + Mini game de dedo + Sumô de colchão;
- 2- Vôlei modificado + Futebol modificado;
- 3- Rugby modificado + Atletismo;
- 4- Basquete modificado;
- 5- Queimada cone;
- 6- Vôlei sentado modificado;
- 7- Handebol modificado,

- 8- Provas surpresas;
- 9- Cerimônia de abertura;
- 10- Cerimônia de encerramento.

Observações:

- 1. As atividades de 1 a 8 serão realizadas de forma simultânea;
- 2. nos casos em que são duas modalidades, contará o acumulativo delas, exemplo: se uma equipe vencer o futebol e outra o vôlei, para critério de pontuação será considerado empatado, independente do resultado individual de cada modalidade;
- 3. As regras específicas das modalidades do festival escolar de jogos EREMAC serão descritas na sessão regras das modalidades.

CAPÍTULO IX

DA CERIMÔNIA DE ABERTURA E ENCERRAMENTO

Art. 18º- Todas as equipes participantes devem participar da cerimônia de abertura estando representado:

- 1- Apresentação cultural de ginástica geral com tema (ciclo junino);
- 4- Alunos com uniforme/fardamento/cor da equipe;
- 1- Aluno com bandeira, banner ou estandarte da turma;
- 1- Funcionário responsável acompanhante dos estudantes.

observação: O cumprimento desse requisito somará 1.000 pontos na classificação geral do festival.

Art. 19º- Todas as equipes participantes devem participar da cerimônia de encerramento estando representado:

- 1- Apresentação cultural de dança com tema (ciclo junino);
- 4- Alunos com uniforme/fardamento/cor da equipe;
- 1- Aluno com bandeira, banner ou estandarte da turma;
- 1- Funcionário responsável acompanhante dos estudantes.

Colaborar, dentro de suas possibilidades, com doações para o café junino coletivo.

Observação: O cumprimento desse requisito somará 1.000 pontos na classificação geral do festival.

Art. 20º- serão analisados como critérios de avaliação das apresentações culturais: Número de participantes, tema da música, figurino, coreografia, sentimento/expressão. Para fins de classificação terá a seguinte pontuação:

a= número de integrantes;

b= tema da música adequada ao tema proposto;

c= figurino de acordo com tema;

d= coreografia embasada nos fundamentos e conceitos da dança/ginástica;

e= sentimento/expressão da dança/ginástica.

o total de pontos da apresentação será= $a.(b+c+d+e)$

A partir da pontuação parcial:

1º lugar	10.000 pontos na classificação geral
2º lugar	9.000 pontos na classificação geral
3º lugar	8.000 pontos na classificação geral
4º lugar	7.000 pontos na classificação geral
5º lugar	6.000 pontos na classificação geral
6º lugar em diante	5.000 pontos na classificação geral

CAPÍTULO X DAS RESPONSABILIDADES

Art. 21º- É de inteira responsabilidade da turma/funcionário, cuidar da integridade física e saúde dos participantes da sua equipe ao decorrer do festival, evitando qualquer situação de risco e conduzir, se necessário, para o serviço de socorro qualquer membro que venha a ter situações adversas.

CAPÍTULO XI DA PREMIAÇÃO

Art. 22º- Após todas as etapas, serão premiadas as equipes campeã, vice-campeã e terceira colocada segundo os critérios de pontuação já citados;

CAPÍTULO XII

Art. 20º- Posteriormente poderão ser acrescentados artigos a este regulamente, por parte da direção geral se assim a mesma achar pertinente, ficando a cargo dela a divulgação de tais modificações.

NORMAS ESPECÍFICAS DO FESTIVAL DE JOGOS INTERNOS

1. A competição será regida pelas Regras Oficiais de cada modalidade.
2. O sistema de disputa será pontos corridos.
3. Em algumas modalidades, haverá modificações da Regra e os jogos serão assim disputados:
 - 3.1. na queimada cone será disputado em melhor de 5 partidas e a composição das equipes são mistas.
 - 3.2. Nos jogos coletivos de invasão serão disputados em 2 tempos com duração de 10 (dez) minutos cada. Sendo o primeiro tempo masculino e o segundo tempo feminino com placar contínuo, ou seja o segundo tempo é continuidade do primeiro.
 - 3.3. No voleibol, melhor de 3 sets de 10 (dez) pontos, seguindo regras oficiais para o andamento da partida. Sendo o primeiro set feminino, o segundo masculino e o terceiro, caso necessário, misto.
 - 3.4. Para o voleibol sentado será disputado em melhor de 3 sets de 25 pontos. A composição das equipes é mista e com regras descritas nas normas específicas.
 - 3.5. **Observação importante:** independente do tempo de jogo ou placar, ao sinal de rodízio de atividades, os monitores irão encerrar a partida e o placar momentâneo será considerado como final.
 - 3.6. **Observação importante:** caso alguma partida não possa ser realizada (por motivos de força maior), a partida não será realizada e para fins de classificação geral, será considerada empatada.
 - 3.7. Os termos que estão acima descritos, são modificações nas regras oficiais em cada modalidade para atender as necessidades do festival. As demais modificações seguem nas regras específicas de cada modalidade, para casos não previstos, segue regra oficial da modalidade.
4. A contagem de pontos para classificação geral das equipes será:

Vencedor da partida em qualquer modalidade	3000 pontos.
Caso a partida em qualquer modalidade termine empatado	2000 pontos.
Perdedor da partida em qualquer modalidade	1000 pontos.

Será declarada campeã, a equipe que somar maior quantidade de pontos;

 - 4.1. Caso uma equipe não compareça ou abandone a partida será penalizada com a perda de 1000 pontos por partida.
 - 4.2. Além dessa contagem de pontos para classificação geral das equipes, será acrescentado ou diminuído pontuações extras por oficina da seguinte forma:

Ajudou a superar alguma dificuldade de outro aluno	+ 10 pontos
Fez com que algum aluno participasse efetivamente	+ 10 pontos
Todos alunos chegaram e saíram da turma juntos	+ 10 pontos
Deixaram o espaço e material organizados ao saírem	+ 10 pontos
Ensinou técnica/tática durante partida ao companheiro	+ 10 pontos
Ensinou técnica/tática durante partida ao adversário	+ 50 pontos
Bagunça, conversa (exagerada) ou comportamento impróprio	- 10 ponto
Briga, xingamento, palavrões durante a partida p/ ação	- 10 ponto

5. **O atleta que for penalizado cartão vermelho** ou expulso em qualquer atividade, estará automaticamente suspenso de todas as partidas que a equipe vier a disputar e a equipe penalizada em 1000 pontos na pontuação geral do festival esportivo.
6. As modalidades que não estiverem normas específicas acima mencionadas, seguem regras oficiais, os casos omissos serão analisados pelos coordenadores/monitores mediante argumentação.
7. A coordenação dentro de suas atribuições pode alterar ou revogar quaisquer dos termos acima, de acordo com a necessidade do evento.

REGRAS ESPECÍFICAS DA QUEIMADA CONE

Tipo de jogo:	Jogo popular
Objetivo do jogo:	Derrubas as garrafas da equipe adversária; Defender suas garrafas.
Os instrumentos do jogo:	5 Bolas pequenas e leve 40 garrafas pet de 2 litros (com aproximadamente 1 litro de água).
A área do jogo:	Será utilizada a área marcada, sendo que a parte de fora pertence à equipe adversária (cemitério).
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada quando todas as garrafas de uma das equipes sejam derrubadas. Ou completar o tempo do rodízio dos jogos
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por até 25 pessoas, onde: 20 pessoas iniciarão na área de defesa (área de defesa); 5 pessoas iniciarão queimados (cemitério).
Orientações gerais:	Como se joga
<p>Defenda as garrafas dentro dos círculos/arcos dentro da área de defesa da sua equipe;</p> <p>Para saída inicial, haverá sorteio para ver quem inicia com três bolas;</p> <p>As garrafas devem ser distribuídas dentro dos círculos desenhados no chão;</p> <p>- Não é permitido permanecer com os pés ou mãos dentro do círculo/arco no chão;</p> <p>Será considerado queimado:</p> <p>- o participante que sair da área de defesa;</p> <p>- permanecer com mais de 2 apoios no solo;</p> <p>- o participante que tiver sua garrafa derrubada, seja por adversário ou companheiro;</p> <p>18- O participante queimado deve ir para o cemitério da sua equipe, deixando as bolas no espaço onde estava;</p> <p>O participante que estiver no cemitério e conseguir derrubar a garrafa do adversário, não poderá voltar a sua área de defesa, devendo permanecer no cemitério.</p> <p>As bolas só poderão ser pegadas pelos jogadores da área, exemplo: se a bola está o cemitério de uma equipe (apenas os jogadores queimados da respectiva equipe poderá pegar a bola);</p> <p>Não é permitido a nenhum participante permanecer com a bola por mais de 5 segundos.</p>	
Casos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes,

omissos	intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.
----------------	---

REGRAS ESPECÍFICAS DO VOLEIBOL SENTADO

Tipo de jogo:	Jogo adaptado de rede ou parede
Objetivo do jogo:	Fazer a bola cair na quadra da equipe adversária; Não deixar a bola cair na sua área de defesa.
Os instrumentos do jogo:	1 bola grande e leve
A área do jogo:	Será utilizada a área marcada por cadeiras/mesas não podendo nenhum participante do jogo sair dessa área.
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada quando uma equipe somar 25 pontos, considerando que deve ter dois pontos de vantagem para fechar o set, ou quando encerrar o tempo para o rodízio das atividades, neste caso, o placar momentâneo será considerado final. Ex.: se a equipe A estiver vencendo por 12 a 11, será declarada vencedora mesmo sem ter os dois pontos de vantagem.
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por até 25 pessoas
Orientações gerais:	Como se joga
<p>Não deixe que a bola lançada pelo adversário caia na sua quadra de defesa;</p> <p>Lance a bola dentro da área de defesa da equipe adversário;</p> <p>A saída inicial será definida por sorteio;</p> <p>- O saque deverá ser realizado do fundo da quadra;</p> <p>- Não é permitido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tocar na bola sem estar com a bunda no chão; - sair da sua área de defesa; - segurar a bola; - lançar a bola intencionalmente nas paredes afim de tirar vantagem. <p>- Caso a bola bata nas cadeiras, paredes ou teto continua valendo;</p>	

Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.
----------------------	--

REGRAS ESPECÍFICAS DO HANDEBOL

Tipo de jogo:	Jogo esportivo de invasão
Objetivo do jogo:	Fazer a bola entrar na meta (gol) adversário; Não deixar o adversário lançar a bola dentro da sua meta (gol).
Os instrumentos do jogo:	1 bola pequena.
A área do jogo:	Será utilizada a área demarcada.
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada após 2 tempos de 10 minutos, será declarada vencedora a equipe que estiver somando mais gols.
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por 7 pessoas, sendo 1 delas goleiro.
Orientações gerais:	Como se joga
<p>1- Não deixe que a bola lançada pelo adversário entre na sua meta (gol); 2- lance a bola na meta (gol) adversário sem que um adversário possa pega-lá; 3- A saída inicial será definida por sorteio; 4- não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém; 5- Não é permitido: - tomar a bola da mão do adversário; - correr quando estiver com a bola nas mãos; - sair da área demarcada; - arremessar a bola no corpo dos adversários; - segurar a bola por mais de 4 segundos;</p>	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.

Observação: jogo poderá sofrer modificações pelo monitor/professor de acordo a necessidade da turma.

REGRAS ESPECÍFICAS DO BASQUETE

Tipo de jogo:	Jogo esportivo de invasão
Objetivo do jogo:	Fazer a bola entrar cesta do adversário; Não deixar que o adversário faça o mesmo;
Os instrumentos do jogo:	1 bola.
A área do jogo:	Será utilizada a área demarcada.
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada após 2 tempos de 10 minutos, será declarada vencedora a equipe que estiver somando mais pontos.
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por 5 pessoas.
Orientações gerais:	Como se joga
<p>Não deixe que o adversário lance a bola na sua cesta, tente bloquear a bola; lance a bola na cesta do seu adversário, A saída inicial será dada por bola ao alto; Não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém;</p> <p>- Não é permitido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tomar a bola da mão do adversário; - correr quando estiver com a bola nas mãos; - sair da área demarcada; - arremessar a bola no corpo dos adversários; - segurar a bola por mais de 4 segundos; 	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua

	equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.
--	---

Observação: jogo poderá sofrer modificações pelo monitor/professor de acordo a necessidade da turma.

REGRAS ESPECÍFICAS DO VOLEIBOL

Tipo de jogo:	Jogo esportivo de rede/parede
Objetivo do jogo:	Fazer a bola cair na quadra da equipe adversária; Não deixar a bola cair na sua área de defesa.
Os instrumentos do jogo:	1 bola específica, rede, fita de demarcação.
A área do jogo:	Será utilizada a área marcada.
Duração da partida:	Cada set da partida terá duração de 10 pontos, tendo necessariamente 2 pontos de vantagem ou quando encerrar o tempo para o rodízio das atividades, neste caso, o placar momentâneo será considerado final. Ex.: se a equipe A estiver vencendo por 12 a 11, será declarada vencedora mesmo sem ter os dois pontos de vantagem.
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por até 11 pessoas
Orientações gerais:	Como se joga
<p>Não deixe que a bola lançada pelo adversário caia na sua quadra de defesa; Lance a bola dentro da área de defesa da equipe adversário por cima da rede; Não é permitido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lançar a bola por baixo da rede ou fora da área de jogo; - Segurar a bola; - Conduzir (espalmar a bola com as duas mãos abertas); - Invadir a área de defesa da equipe adversária; -Bater na rede; -Sacar de dentro da área. - Dar 2 toques consecutivos pelo mesmo jogador. - Dar mais de 3 toques por equipe; 	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos

	capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.
--	---

Observação: jogo poderá sofrer modificações pelo monitor/professor de acordo a necessidade da turma.

REGRAS ESPECÍFICAS DO FUTEBOL

Tipo de jogo:	Jogo esportivo de invasão
Objetivo do jogo:	Fazer a bola entrar na meta (gol) adversário; Não deixar o adversário lançar a bola dentro da sua meta (gol);
Os instrumentos do jogo:	1 bola específica; 2 traves modificadas.
A área do jogo:	Será utilizada a área marcada.
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada após 2 tempos de 10 minutos, será declarada vencedora a equipe que estiver somando mais gols.
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por 11 pessoas.
Orientações gerais:	Como se joga
	<p>Não deixe que a bola lançada pelo adversário entre na sua meta (gol); lance a bola na meta (gol) adversário sem que um adversário possa pega-lá; A saída inicial será definida por sorteio; não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém;</p> <p>- Não é permitido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tocar a bola com as mãos, exceto o goleiro na sua área; - sair da área demarcada; - chutar a bola INTENCIONALMENTE no corpo dos adversários;
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.

Observação: jogo poderá sofrer modificações pelo monitor/professor de acordo a necessidade da turma.

REGRAS ESPECÍFICAS DO MINI RUGBY

Tipo de jogo:	Jogo esportivo de invasão
Objetivo do jogo:	Ultrapassar com a bola a linha de meta adversário; Não deixar o adversário passe com a bola pela sua linha de meta;
Os instrumentos do jogo:	1 bola específica;
A área do jogo:	Será utilizada a área marcada.
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada após 2 tempos de 10 minutos, será declarada vencedora a equipe que estiver somando mais pontos.
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por até 15 pessoas.
Orientações gerais:	Como se joga
<p>Não deixe que o adversário toque em você quando estiver com bola; lance a bola para seus companheiros ou corra com ela sem deixar que o adversário possa tocá-lo; toque os adversários que estiverem com a bola; - A saída inicial será definida por sorteio; - não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém; - Não é permitido: - sair da área demarcada; - chutar a bola;</p> <p>Observação: sempre que um jogador for tocado quando estiver com a bola, a posse de bola é invertida para equipe adversária.</p>	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua

	equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.
--	---

Observação: jogo poderá sofrer modificações pelo monitor/professor de acordo a necessidade da turma.

REGRAS ESPECÍFICAS DO ATLETISMO

Atividade:	Esporte de marca
Objetivo do jogo:	Ultrapassar a linha de chegada antes do adversário;
Os instrumentos do jogo:	nenhum específico;
A área do jogo:	Será utilizada a área marcada.
Duração da prova:	Serão 6 largadas, 4 classificatórias (2 para cada sexo), 2 finais, caso necessário
Formação das equipes:	As equipes será formadas por 4 pessoas.(2 homens e 2 mulheres)
Orientações gerais:	Como será
<p>Não toque no adversário durante a corrida; tente cruzar a linha de chegada primeiro que seu adversário; A saída inicial será definida por sinal sonoro; não puxe, empurre ou faça qualquer gesto que possa machucar alguém; - Não é permitido: - sair antes do sinal sonoro; - atrapalhar o adversário;</p>	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.

Observação: a prova poderá sofrer modificações pelo monitor/professor de acordo a necessidade da turma.

REGRAS ESPECÍFICAS DO DOMINÓ

Tipo de jogo:	Jogo de salão
Objetivo do jogo:	Jogar todas as peças que tem na mão;
Os instrumentos do jogo:	1 jogo de dominó;
A área do jogo:	Uma mesa
Duração da partida:	A partida será considerada encerrada quando uma equipe somar 6 pontos ou completar o tempo do rodízio dos jogos
Formação das equipes:	Cada equipe criará seis duplas (três masculinas e três femininas), mais duas equipes (uma masculina e outra feminina) cada uma com 3 componentes.
Orientações gerais:	Como se joga
<p>Mexe as peças do jogo e cada participante deverá pegar suas peças (seis peças no dominó tradicional ou 8 peças no dominó de 55 peças);</p> <p>A saída inicial será com quem tiver a carroça maior; e nos demais reinícios com a equipe que venceu a partida anterior;</p> <p>Cada vez que um participante conseguir jogar todas as peças a ele designadas, a equipe soma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - um ponto, se for uma peça qualquer e se encaixar em apenas uma cabeça do jogo. -dois pontos, se a ultima peça jogada for uma carroça. - três pontos, se a ultima peça jogada se encaixar, nas duas cabeças (Lá e lô); -quatro pontos, se a ultima peça jogada se encaixar, nas duas cabeças (Lá e lô), sendo está peça uma carroça. (quadrada) <p>Caso a partida feche será considerada como critério de desempate o menor número de pontos, permanecendo o empate, a partida seguinte valerá o dobro.</p> <p>Não é permitido:</p>	

<ul style="list-style-type: none"> - os participantes trocarem informações sobre o jogo; - pegar ou olhar as peças que sobraram da divisão; 	
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.

Observação: jogo poderá sofrer modificações pelo monitor/professor de acordo a necessidade da turma.

REGRAS ESPECÍFICAS DO MINI GAME DE DEDO

Atividade:	luta
Objetivo do atividade:	Imobilizar os polegares do adversário; Não deixar o adversário imobilize seus polegares;
Os instrumentos da atividade:	Sem material específico;
A área do combate:	Será utilizada a área marcada.
Duração da atividade:	O round será considerada encerrada quando um dos participantes imobilizar os 2 polegares do adversário, será declarada vencedora a equipe que permanecer com membro invicto (masculino e feminino).
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por até 16 pessoas. (8 de cada sexo)
Orientações gerais:	Como será
<p>Mãos unidas pelos dedos com o adversário (direita/direita, esquerda/esquerda); Tente imobilizar os polegares do adversário antes que ele imobilize os seus;; Quem tiver seus polegares imobilizados sai da atividade;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quem vencer, aguarda um adversário do mesmo sexo que tenha imobilizado seu companheiro (a); - Não faça qualquer gesto que possa machucar alguém; - Não é permitido: <ul style="list-style-type: none"> - sair da área demarcada; - soltar a mão do adversário até que tenha terminado o round; <p>Observação: sempre que um membro tiver os polegares imobilizados deve sair da área demarcada.</p>	

Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.
----------------------	--

Observação: A atividade poderá sofrer modificações pelo monitor/professor de acordo a necessidade da turma.

REGRAS ESPECÍFICAS DO MINI SUMÔ DE COLCHÃO

Atividade:	luta
Objetivo do atividade:	Fazer o adversário sair da área demarcada ou desequilibrá-lo; Não deixar o adversário faça o mesmo;
Os instrumentos da atividade:	2 Colchões, tapetes, ligas de fixação, capacetes;
A área do combate:	Será utilizada a área marcada.
Duração da atividade:	O round será considerada encerrada quando um dos participantes fizer o adversário cair ou sair da área de combate, será declarada vencedora a equipe que vencer os dois confrontos(masculino e feminino).
Formação das equipes:	As equipes serão formadas por 2 pessoas. (1 de cada sexo)
Orientações gerais:	Como será
<p>Coloque os equipamentos de segurança;</p> <p>Tente empurrar, desequilibrar e/ou derrubar o adversário ;</p> <p>Não faça qualquer gesto que possa machucar alguém;</p> <p>Não é permitido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sair da área demarcada; -Retirar os equipamentos de segurança; - Usar os pés,pernas,mãos para derrubar/desequilibrar o adversário; <p>Observação: sempre que um membro tiver os polegares imobilizados deve sair da área demarcada.</p>	

Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos por argumentação dos capitães das equipes, intermediadas pelo monitor, professor ou coordenador. Fora do ambiente do jogo, ficando sua equipe com jogadores a menos visto que o jogo continuará.
----------------------	--

Observação: A atividade poderá sofrer modificações pelo monitor/professor de acordo a necessidade da turma.

FICHA DE INSCRIÇÃO/FREQUÊNCIA DE EQUIPE: TURMA _____

REPRESENTANTES DE TURMA:	PROFESSOR/FUNCIONARIO RESPONSÁVEL:
REPRESENTANTE ESPORTIVO:	REPRESENTANTE DE MÍDIA:
REPRESENTANTE ACADÊMICO:	REPRESENTANTE ARTISTICO E CULTURAL:

1º= terça manhã; 2º= terça a tarde; 3º= quarta manhã; 4º= quinta manhã; 5º= quinta tarde; 6º= sexta manhã

Nº	NOME DO ALUNO/REGISTRO DE FREQUENCIA	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1.							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								
33								
34								
35								
36								
37								
38								
39								
40								
41								
42								
43								

44								
45								
46								
47								
48								
49								
50								

CRONOGRAMA

DIA	HORARIO CHEGADA	HORARIO INÍCIO	HORARIO TÉRMINO	ATIVIDADE	ENVOLVIDOS
08/05	14:00	14:15	15:30	Ensaio abertura	responsável e o aluno que entrará com a bandeira/escudo da equipe
14/05	7:00	7:45	10:00	MONTAGEM DOS ESPAÇOS	TODOS
14/05	13:20	14:00	16:30	CERIMÔNIA DE ABERTURA	TODOS
15/05	7:45	8:00	11:30	FESTIVAL COMPETITIVO	TODOS
16/05	7:45	8:00	12:00	FESTIVAL COMPETITIVO	TODOS
16/05	13:00	13:10	17:15	FESTIVAL COMPETITIVO	TODOS
17/05	8:00	8:10	11:30	CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO	TODOS

FICHA DE TAREFAS POR EQUIPE

EQUIPE: **EXEMPLO** PROFESSOR ACOMPANHANTE: HENRIQUE

Hora	Local	Atividade	Nº alunos	Pontos extras	Placar	Punições	Equipe adversária
08:00		Saída da escola	20	0			
08:10	Quadra Maria da Glória	handebol	20	0			
08:40	Estádio municipal	Futebol/ voleibol	15	0	3 X 1	-5	
09:10	Estádio municipal	Rugby/ atletismo	20	1	1 X 1		
09:40	Escola José Inácio	Vôlei sentado	20	0	3 X 5		
10:20	Quadra terraço	Basquete	20	3	3 X 1		
10:50	Pátio de eventos	Queimada cone	20	0	1 X 3		
11:20	Praça bom conselho	dominó/ lutas	20	0			
11:45		Retorno escola	20	0			
12:00		Almoço	20	0			
13:15		Saída da escola	20	0			
13:30	Quadra Maria da Glória	handebol	20	0			
14:00	Estádio municipal	Futebol/ voleibol	15	0	3 X 1	-5	
14:30	Estádio	Rugby/ atletismo	20	1	1 X 1		

Encerramento													
Bonificações													
Punições													
Atividades preparatórias													
Total geral													

FICHA DE PROTESTO

Equipe interessada: _____

Equipe infratora: _____

Responsável pelo protesto: _____

Contato: _____

Local do ocorrido: _____

Atividade do ocorrido: _____

Hora do ocorrido: _____

Descreva o ocorrido de forma objetiva:

Assinatura do responsável

Recebido:

____/05/2019

Hora: _____

Direção geral do festival

APÊNDICE B

FICHA DE OBSERVAÇÃO ATITUDINAL POR EQUIPE

TURMA: _____ ATIVIDADE _____

DESCRIÇÃO DE COMO OCORREU A ATIVIDADE OBSERVADA:

Sr (a) observador(a), marque um (X) se o comportamento esteve presente ou não.

TIPO	COMPORTAMENTO DA EQUIPE OU MEMBRO DA EQUIPE	SIM	NÃO
COMPORTAMENTO DESEJÁVEL	Os alunos ajudaram a superar alguma dificuldade de algum adversário		
	Os alunos ajudaram a superar alguma dificuldade de algum companheiro		
	Algum aluno fez com que outro aluno participasse efetivamente		
	Todos alunos chegaram e saíram da atividade juntos		
	A equipe ajuda/facilita a organização e as decisões da arbitragem e equipes colaboradoras		
	A equipe organizou o material da atividade após o uso		
	Todos os membros da equipe participaram das ações da atividade		
	Algum aluno consertou/limpou/organizou algo que estava quebrado/desorganizado ao longo da atividade		
	As decisões da equipe foram tomadas coletivamente		
COMPORTAMENTO INDESEJÁVEL	A equipe buscou a vitória sem se preocupar com bem-estar dos integrantes		
	A equipe explorou os jogadores da equipe adversária que não sabiam		

jogar		
Houve falta de respeito com demais envolvidos com a atividade		
Algum aluno danificou/ tentou danificar alguma material		
Houve briga, xingamento, ou palavrões durante a atividade		
Houve tentativa de agressão ou comportamento que pudesse machucar alguém		
Houve bagunça, conversa (exagerada) ou comportamento impróprio		

Observações sobre o comportamento da equipe não contempladas anteriormente:

Brejo da Madre de Deus, ____/____/____

Responsável pela observação

APÊNDICE C

Roteiro do grupo focal

Aquecimento: explanação sobre experiências diversas de jogos internos; bem e mal sucedidos; vídeo sobre jogos internos.

Questões disparadoras

1. Explanação sobre visão pessoal dos jogos internos.
2. O que os jogos internos escola Andre Cordeiro teve de diferente? por que?
3. Os jogos internos trabalharam as dimensões do conteúdo (conceitual, atitudinal, procedimental)?
4. Como aconteceu a participação dos alunos nesses jogos?
5. Os jogos internos se alicerçaram nos pilares da educação (aprender a ser, conhecer, conviver, fazer)? como foi demonstrado?
6. Os jogos estão relacionados ao protagonismo juvenil e ao trabalho em equipe? como?
7. Qual a aprendizagem promovida aos alunos da escola com este projeto? explique.
8. Tem alguma coisa relacionada com a formação cidadã/integral?
9. Este projeto é possível de reproduzir em outras realidades?

10. Qual sua avaliação do festival de jogos, contribuições pedagógicas, pontos positivos, pontos negativos?

Brejo da Madre de Deus, ____/____/____

Responsável pela condução

APÊNDICE D

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Você está sendo convidado a participar da pesquisa “JOGOS INTERNOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: Uma proposta de intervenção pedagógica”, de responsabilidade de José Henrique de Almeida Costa, estudante de do Mestrado Profissional em Rede – Educação Física – PROEF, junto ao Polo da Universidade de Brasília - UnB e sob a orientação do Prof. Dr. Jonatas Maia da Costa. O objetivo desta pesquisa é investigar os jogos internos na educação física escolar e sua contribuição para o desenvolvimento da prática pedagógica na educação física escolar. Assim, gostaria de consultá-lo/a sobre seu interesse e disponibilidade de cooperar com a pesquisa.

Você receberá todos os esclarecimentos necessários antes, durante e após a finalização da pesquisa, e lhe asseguro que o seu nome não será divulgado, sendo mantido o mais rigoroso sigilo mediante a omissão total de informações que permitam identificá-lo/a. Os dados provenientes de sua participação na pesquisa, tais como questionários, entrevistas, fitas de gravação ou filmagem, ficarão sob a guarda do/da pesquisador/a responsável pela pesquisa.

A coleta de dados será realizada por meio de um grupo focal (roda de conversa). É para estes procedimentos que você está sendo convidado a participar. Sua participação na pesquisa não implica em nenhum risco

Espera-se com esta pesquisa almeja-se criar formas alternativas de realização dos jogos internos nas escolas.

Sua participação é voluntária e livre de qualquer remuneração ou benefício. Você é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper sua participação a qualquer momento. A recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios.

Se você tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, você pode me contatar através do telefone (81) 99405-1970 / 99811-2114 disponível inclusive para ligação

a cobrar. Podendo entrar em contato, também, pelo e-mail: henrique2edfisica@hotmail.com.

A equipe de pesquisa garante que os resultados do estudo serão devolvidos aos participantes por meio de apresentação oral, podendo ser publicados posteriormente na comunidade científica.

Este projeto foi revisado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais (CEP/CHS) da Universidade de Brasília. As informações com relação à assinatura do TCLE ou aos direitos do participante da pesquisa podem ser obtidas por meio do e-mail do CEP/CHS: cep_chs@unb.br ou pelo telefone: 61 3107-1592.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o/a pesquisador/a responsável pela pesquisa e a outra com você.

Assinatura do/da participante

Assinatura do/da pesquisador/a

Brasília, ____ de _____ de _____

APÊNDICE E

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para menores de 18 anos

Seu filho (a) está sendo convidado a participar da pesquisa “JOGOS INTERNOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: Uma proposta de intervenção pedagógica”, de responsabilidade de José Henrique de Almeida Costa, estudante do Mestrado Profissional em Rede – Educação Física – PROEF, junto ao Polo da Universidade de Brasília - UnB e sob a orientação do Prof. Dr. Jonatas Maia da Costa. O objetivo desta pesquisa é investigar os jogos internos na educação física escolar e sua contribuição para o desenvolvimento da prática pedagógica na educação física escolar. Assim, gostaria de consultá-lo/a sobre seu interesse e disponibilidade de cooperar com a pesquisa.

Você receberá todos os esclarecimentos necessários antes, durante e após a finalização da pesquisa, e lhe asseguro que o nome do seu filho não será divulgado, sendo mantido o mais rigoroso sigilo mediante a omissão total de informações que permitam identificá-lo/a. Os dados provenientes de sua participação na pesquisa, tais como questionários, entrevistas, fitas de gravação ou filmagem, ficarão sob a guarda do pesquisador responsável pela pesquisa.

A coleta de dados será realizada por meio de um grupo focal (roda de conversa). É para estes procedimentos que seu filho(a) está sendo convidado a participar. A participação na pesquisa não implica em nenhum risco.

Espera-se com esta pesquisa almeja-se criar formas alternativas de realização dos jogos internos nas escolas.

A participação é voluntária e livre de qualquer remuneração ou benefício. Você e/ou seu filho (a) é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper sua participação a qualquer momento. A recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios.

Se você tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, você pode me contatar através do telefone (81) 99405-1970 / 99811-2114 disponível inclusive para ligação a cobrar. Podendo entrar em contato, também, pelo e-mail: henrique2edfisica@hotmail.com.

A equipe de pesquisa garante que os resultados do estudo serão devolvidos aos participantes por meio de apresentação oral, podendo ser publicados posteriormente na comunidade científica.

Este projeto foi revisado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais (CEP/CHS) da Universidade de Brasília. As informações com relação à assinatura do TCLE ou aos direitos do participante da pesquisa podem ser obtidas por meio do e-mail do CEP/CHS: cep_chs@unb.br ou pelo telefone: 61 3107-1592.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o/a pesquisador/a responsável pela pesquisa e a outra com você.

Aluno: _____ RG: _____

Responsável: _____ RG: _____

Assinatura do responsável

Assinatura do/da pesquisador/a

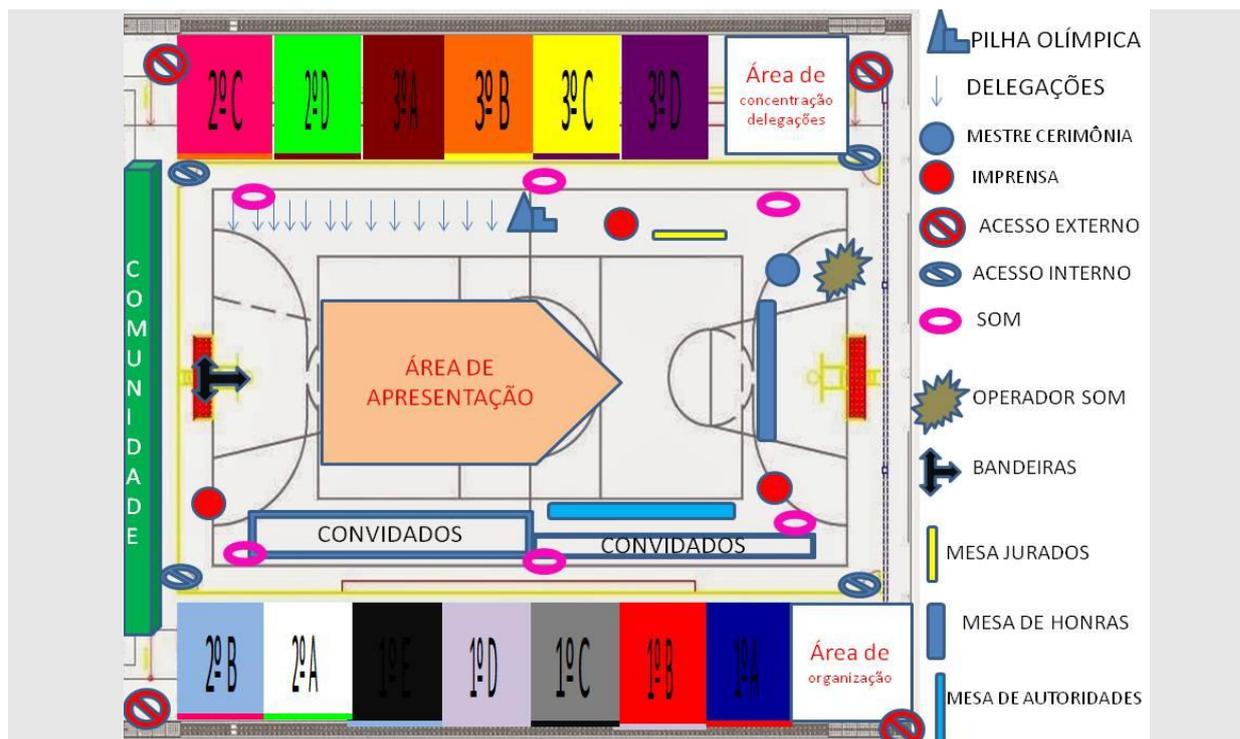
Brasília, ____ de _____ de _____

cep_chs_modelo_tcle

APÊNDICE F- PLANILHA DE PONTUAÇÃO PARCIAL

ACÇÕES	1 ANOA	1 ANOB	1 ANOC	1 ANOD	1 ANOE	2 ANOA	2 ANOB	2 ANOC	2 ANOD	3 ANOA	3 ANOB	3 ANOC	3 ANOD
REUNIÃO REPRESENTANTES	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
REUNIÃO ESPORTIVO	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
REUNIÃO MÍDIA E COMUNICAÇÃO	-100	100	100	100	100	-100	100	100	100	100	100	100	-100
REUNIAO ACADEMICO	-100	100	100	100	-100	-100	100	100	100	100	-100	100	-100
REUNIAO ARTISTICO E CULTURAL	-100	100	100	100	-100	-100	100	100	100	100	100	100	100
REFERENTE AO	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
MÊS DE MARÇO													
DO FESTIVAL DE													
JOGOS EREMAC													
BOAS AÇÕES	0	0	300	0	0	500	0	300	0	500	0	0	0
VALORIZAÇÃO DE PESSOAS	1300	300	600	600	0	2200	600	1200	600	600	0	0	600
AÇÕES DE LIMPEZA	0	0	0	800	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ESTUDOS	10	10	20	30	0	30	20	10	10	30	20	20	30
ATIVIDADES ESPORTIVAS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0
BONIFICAÇÕES ESPORTIVAS	-20	0	-20	-20	0	0	0	0	0	-10	-20	-20	-10
PUNIÇÕES ESPORTIVAS	0	0	0	0	0	-1050	0	-100	-50	-50	-100	0	0
AÇÕES NEGATIVAS	0	0	0	0	0	0	0	-500	-500	-500	0	-10	0
AULAS	-120	-20	-30	-150	-60	-180	-40	-60	0	-30	-80	0	0
CORREDORES													
OUTRAS													
TOTAL	2070	1790	2370	2760	1040	2400	2080	2350	1150	2050	1130	1490	1720

APÊNDICE G- ROTEIRO DA ABERTURA



Cidade	Brejo da madre de Deus	Local:	Quadra da escola Maria da glória
Data:	14 de maio de 2019	Horário início:	14:00

Atenção: o que está marcado em amarelo (desta forma) não deve ser lido, são apenas lembretes.

Responsável pela condução	Mestre de cerimônia	Boa tarde!
João Lucca	Mestre de cerimônia	Bem-vindos ao festival de jogos da Escola de Referência em Ensino Médio André Cordeiro . O festival têm o objetivo de Socializar os conhecimentos da educação física escolar, integrando os alunos em um contexto competitivo e educativo, promovendo a conscientização sobre competição, valorizando o protagonismo juvenil, o trabalho em equipe e as potencialidades individuais.
Mesa de honra	Mestre de cerimônia	Agradecemos a presença de todos, e saudamos as autoridades aqui presentes/// neste momentos iremos compor a mesa de honra.//// convidamos para compor a mesa:
João Lucca	Mestre de cerimônia	A gestora da escola André cordeiro a senhora Maria Mercêis da Silva Vieira
	Mestre de cerimônia	Convidamos também o _____ Gerente Regional de educação, o senhor Flávio Carlos
	Mestre de cerimônia	Convidamos neste momento _____ o prefeito deste município, Hilário Paulo
	Mestre de cerimônia	Neste momento, convidamos _____ A

		secretária de educação deste município: Adriana Marinho
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Gostaríamos de convidar, Representando o poder legislativo da nossa cidade:
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Neste momento convidamos, Representando o corpo docente, o senhor (a):
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Representando o corpo discente da escola, o aluno: Fabiosmar silva
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Representando os funcionários da escola:
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Representando os colaboradores do festival de jogos EREMAC 2019:
<i>Locais reservados</i>	<i>Mestre de cerimônia</i>	Carinhosamente saudamos todas as autoridades, gestores, coordenadores, professores, colaboradores, funcionários, pais, alunos, ex-alunos e comunidade que aqui se fazem presentes para prestigiar este evento marcante
<i>João Lucca</i>	<i>Mestre de cerimônia</i>	O festival escolar de jogos EREMAC 2019 é uma construção coletiva a partir do protagonismo juvenil, com a coordenação dos professores Henrique A. Costa, Valdinei Oliveira e Amaral Queiroz. O festival escolar de jogos da Escola de Referência em Ensino Médio André Cordeiro tem por finalidade principal integrar os alunos nas atividades da cultura corporal, promovendo a socialização de conhecimentos específicos de educação física e cotidianos da vida em sociedade.
ENTRADA DAS BANDEIRAS	<i>Mestre de cerimônia</i>	Neste momento vamos receber nossos símbolos representativos ///
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Vamos à entrada das bandeiras! Atenção: na ordem: - A bandeira do Brasil sendo conduzida pelas alunas: Taiza e Rayane; Breve pausa... - A bandeira do estado de Pernambuco sendo conduzida pelas alunas Melissa e Lérica; Breve pausa... - A bandeira do município de Brejo da Madre de Deus: sendo conduzida pelos alunos Nicole e Kauê; Breve pausa... - A bandeira da Escola de Referência em Ensino Médio André Cordeiro sendo conduzida pelas alunas: Eloisa e Brenna
ENTRADA DAS DELEGAÇÕES	<i>Mestre de cerimônia</i>	Vamos agora a apresentação das equipes participantes do festival de jogos EREMAC 2019
RAFAEL	<i>Operador de áudio</i>	Música entrada das delegações:
<i>Pedro e Vitor</i>	<i>Mestre de cerimônia</i>	<i>Equipe do 1 ano A: sendo representada pela cor azul escuro e tem como madrinha a professora Gilvaneide</i> Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...
	<i>Mestre de cerimônia</i>	<i>Equipe do 1 ano B: sendo representada pela cor vermelha</i>

	<p><i>e tem como padrinho o professor Vinícius</i></p> <p>Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...</p>
<i>Mestre de cerimônia</i>	<p><i>Equipe do 1 ano C: sendo representada pela cor cinza e tem como madrinha a professora Manoela</i></p> <p>Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...</p>
<i>Mestre de cerimônia</i>	<p><i>Equipe do 1 ano D: sendo representada pela cor lilás e tem como padrinho o professor Claudio</i></p> <p>Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...</p>
<i>Mestre de cerimônia</i>	<p><i>Equipe do 1 ano E: sendo representada pela cor preta e tem como padrinho o professor Ezequiel</i></p> <p>Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...</p>
<i>Mestre de cerimônia</i>	<p><i>Equipe do 2 ano A: sendo representada pela cor branca e tem como madrinha a professora Adriana Nilo</i></p> <p>Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...</p>
<i>Mestre de cerimônia</i>	<p><i>Equipe do 2 ano B: sendo representada pela cor azul claro e tem como madrinha a professora Sandra</i></p> <p>Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...</p>
<i>Mestre de cerimônia</i>	<p><i>Equipe do 2 ano C: sendo representada pela cor rosa e tem como madrinha a professora Adriana Tavares</i></p> <p>Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...</p>
<i>Mestre de cerimônia</i>	<p><i>Equipe do 2 ano D: sendo representada pela cor verde e tem como madrinha a professora Emília</i></p> <p>Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...</p>
<i>Mestre de cerimônia</i>	<p><i>Equipe do 3 ano A: sendo representada pela cor vinho e tem como madrinha a professora Priscila</i></p> <p>Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...</p>

	<i>Mestre de cerimônia</i>	<p>Equipe do 3 ano B: sendo representada pela cor laranja e tem como padrinho o professor Benildo</p> <p>Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...</p>
	<i>Mestre de cerimônia</i>	<p>Equipe do 3 ano C: sendo representada pela cor amarela e tem como madrinha a professora Lucimar</p> <p>Espera a equipe desfilar, quando chegar no centro da quadra chama a próxima...</p>
	<i>Mestre de cerimônia</i>	<p>Equipe do 3 ano D: sendo representada pela cor roxa e tem como madrinha a professora Thamilis</p> <p>Atenção: Após o desfile, os representantes das delegações ficarão na quadra, nas cadeiras reservadas a eles.</p>
	<i>Operador de áudio</i>	<p>Música de fundo</p> <p>Espera as delegações se acomodarem...</p>
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Dando prosseguimento, vamos agora ao Hasteamento das bandeiras.
	HINO NACIONAL BRASILEIRO	<p>Para tanto Convidamos:</p> <p>Brasil:</p> <p>Pernambuco:</p> <p>Brejo:</p> <p>Espera as autoridades chegarem as bandeiras...</p>
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Convidamos todos os presentes para, em posição de respeito, acompanharem a execução do Hino Nacional.
Rafael	<i>Operador de áudio</i>	Execução do Hino Nacional.
<i>Abertura oficial</i>	<i>Mestre de cerimônia</i>	Para fazer o pronunciamento de abertura desta cerimônia convidamos a gestora da escola de Referência em Ensino Médio André Cordeiro , a senhora: Maria Mercêis da Silva Vieira
	<i>Gestora da escola</i>	Declaro aberta a cerimônia de abertura do festival de jogos da Escola de referência em ensino médio André cordeiro. Boa sorte a todos!
Carlinhos	<i>Auxiliar externo</i>	Soltar fogos!
<i>tocha olímpica</i>	<i>Mestre de cerimônia</i>	Convidamos o aluno João Carlos da turma do 1 ano "D" que conduz a tocha olímpica.
	<i>Operador de áudio</i>	Música carruagem de fogo (tocha)
	<i>Mestre de cerimônia enquanto toca a musica e entrada do aluno com a tocha</i>	<p>Enquanto a tocha entra...</p> <p>Nesta edição do festival escolar de jogos EREMAC estão previstas 168 partidas, contemplando os jogos populares com a queimada cone,/os jogos adaptados com o voleibol sentado,/ os jogos de salão com o dominó,/ os jogos esportivos com o handebol, vôlei, Rugby, basquete e futebol/. Além de 21 provas de atletismo,/ 42 confrontos de luta/, 13 apresentações de ginástica/ e 13</p>

		apresentações de dança.
JURAMENTO	MESTRE DE CERIMÔNIA	Dando prosseguimento a cerimônia de abertura
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Na presença da chama olímpica, Convidamos o aluno Nathan Siqueira , da turma do 1 ano "B" para proferir o juramento,/// seguido por todos os demais alunos.
	Aluno Nathan Siqueira	Todos os alunos fiquem de pé, ergam o braço direito e repitam comigo///// Espera todos ficarem em posição... prometo que tomarei parte neste festival de jogos// como participante leal,// respeitando e cumprindo regras e regulamentos// que regem o espírito esportivo// e o comportamento cidadão,// valorizando companheiros e adversários,// professores e colaboradores/// Assim,/ juro!
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Além do desempenho nas atividades da cultura corporal, a equipe pra ser campeã,/ precisa melhorar o desempenho nas atividades acadêmicas,/ realizar atividades de protagonismo para melhorar o ambiente escolar /e realizar boas ações por onde passarem, já que todas essas ações serão computadas na classificação geral!
<i>David e Netinho</i>	<i>Mestre de cerimônia</i>	Daremos agora início as apresentações culturais das equipes participantes do Festival de jogos EREMAC 2019:
	<i>Operador de áudio</i>	Músicas de fundo
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar _____ o gestor da GRE Flávio Carlos _____ para seu pronunciamento.
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 1 ano A
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Neste momento com a palavra o prefeito do município: Hilário Paulo
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 1 ano B
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Com a Fala neste momento, a secretária de educação: Adriana Marinho
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 1 ano C
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Convidamos para pronunciamento o representante do legislativo:_____
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 1 ano D
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Ouçamos agora o representante dos professores:
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 1 ano E
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Neste momento escutaremos as palavras do representante dos funcionários da escola:_____
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 2 ano A:
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Convidamos agora, o representante dos colaboradores:

		_____ para proferir sua mensagem
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 2 ano B
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Neste momento ouviremos a declaração do representante dos alunos: Fabiosmar Silva
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 2 ano C:
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Com a palavra o professor Valdineli Oliveira:
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 2 ano D
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Neste momento Facultamos a palavra às autoridades aqui presentes...
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 3 ano A:
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Com a Fala do professor Amaral de Queiroz:
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 3 ano B
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Neste momento Facultamos a palavra às autoridades aqui presentes...
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 3 ano C:
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Neste momento Facultamos a palavra às autoridades aqui presentes...
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 3 ano D
		Convidamos neste momento o professor Henrique A. Costa para deixar sua mensagem:
<i>Agradecimentos</i>	<i>Mestre de cerimônia</i>	Agradecemos a todos que colaboraram e irão colaborar para a realização do festival de jogos EREMAC 2019.
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Agradecemos também a presença de todos! contamos com toda comunidade para prestigiar o festival que acontecerá, no o estádio municipal, quadra do Maria da glória, quadra do bom conselho, Escola José Inácio, pátio de eventos e Praça do bom conselho no decorrer da semana!

Tenham todos um bom retorno as suas casas!

Apuração das notas de apresentação cultural de abertura														
equipe	numero de participantes	TEMA		FIGURINO		COREOGRAFIA		EXPRESSÃO		JUIZ 1		JUIZ 2		
		NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	
1 ano A	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
1 ano B	2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
1 ano C	3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
1 ano D	4	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
1 ano E	5	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
2 ano A	6	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
2 ano B	7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
2 ano C	8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
2 ano D	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
3 ano A	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
3 ano B	11	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	0
3 ano C	20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0
3 ano D	40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0

APÊNDICE H- TABELA DO FESTIVAL

TABELA DO FESTIVAL ESCOLAR DE JOGOS EREMAC 2019

Quarta feira dia 15 de maio

local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe	local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe
QUADRA MF DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	08:10	28 A	X	18 C	QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	08:10	28 A	X	36 B
QUADRA MF DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	08:40	28 B	X	28 B	QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	08:40	28 B	X	36 C
QUADRA MF DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	09:10	28 D	X	28 B	QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	09:10	28 D	X	36 D
QUADRA MF DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	09:40	28 A	X	28 C	QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	09:40	28 A	X	18 C
QUADRA MF DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	10:20	28 D	X	36 B	QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	10:20	28 D	X	28 B
QUADRA MF DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	10:50	28 A	X	36 D	QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	10:50	28 A	X	28 C
QUADRA MF DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	11:20	CONVIDADA	X	36 D	QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	11:20	18 D	X	28 C
local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe	local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m + F	08:10	CONVIDADA	X	28 B	local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m + F	08:40	28 A	X	28 B	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	08:10	18 D	X	36 C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m + F	09:10	28 B	X	28 C	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	08:40	28 A	X	36 D
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m + F	09:40	28 A	X	28 B	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	09:10	28 D	X	18 C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m + F	10:20	28 A	X	28 C	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	09:40	28 A	X	28 B
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m + F	10:50	28 B	X	36 B	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	10:20	CONVIDADA	X	28 C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m + F	11:20	28 A	X	36 C	PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	10:50	28 A	X	28 B
local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe	local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m + F	08:10	28 A	X	28 B	local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m + F	08:40	CONVIDADA	X	28 C	PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	08:10	18 D	X	36 D
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m + F	09:10	28 A	X	36 C	PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	08:40	18 D	X	18 C
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m + F	09:40	28 B	X	36 C	PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	09:10	28 A	X	28 B
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m + F	10:20	18 D	X	36 D	PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	09:40	28 D	X	28 C
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m + F	10:50	28 A	X	18 C	PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	10:20	28 A	X	28 C
ESTADIO MUNICIPAL	vôlei+futebol	m + F	11:20	28 D	X	36 C	PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	10:50	CONVIDADA	X	36 B
local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe	TERRETES						
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	08:10	28 D	X	28 C							
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	08:40	28 A	X	36 B							
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	09:10	CONVIDADA	X	36 C							
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	09:40	28 A	X	18 C							
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	10:20	28 B	X	18 C							
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	10:50	18 D	X	28 B							
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	11:20	28 A	X	28 B							

LEMBREM QUE O OBJETIVO É A DIVERSÃO E A APRENDIZAGEM! DEIXEM A COMPETIÇÃO EXAGERADA PARA OS ESPORTES PROFISSIONAIS...

TABELA DO FESTIVAL ESCOLAR DE JOGOS EREMAC 2019

Quinta feira dia 16 de maio													
local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe	local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	08:10	18 C	X	18 C	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m+F	08:10 2ª A	equipe	X	equipe
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	08:40	18 B	X	18 C	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m+F	08:40 2ª D	equipe	X	18 C
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	09:10	18 D	X	28 B	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m+F	09:10 2ª A	equipe	X	18 C
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	09:40	28 A	X	28 C	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m+F	09:40 CONVIDADA	equipe	X	18 C
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	10:20	28 D	X	38 B	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m+F	10:20 1ª A	equipe	X	28 B
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	10:50	18 A	X	38 C	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m+F	10:50 1ª B	equipe	X	28 C
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	11:20	CONVIDADA	X	18 D	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m+F	11:20 1ª D	equipe	X	28 C
local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe	local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINO + LUTAS	m+F	08:10	CONVIDADA	X	equipe	REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	08:10 1ª D	equipe	X	equipe
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINO + LUTAS	m+F	08:40	18 A	X	28 B	REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	08:40 2ª A	equipe	X	18 C
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINO + LUTAS	m+F	09:10	18 B	X	28 C	REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	09:10 2ª D	equipe	X	18 C
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINO + LUTAS	m+F	09:40	18 D	X	38 B	REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	09:40 2ª A	equipe	X	28 B
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINO + LUTAS	m+F	10:20	28 A	X	38 C	REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	10:20 CONVIDADA	equipe	X	28 C
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINO + LUTAS	m+F	10:50	28 D	X	18 D	REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	10:50 1ª A	equipe	X	28 C
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINO + LUTAS	m+F	11:20	18 A	X	18 C	REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	11:20 1ª B	equipe	X	38 B
local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe	local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe
QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	08:10	18 A	X	28 B	QUADRA TERRÃO	BASQUETE	m+F	08:10 1ª B	equipe	X	equipe
QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	08:40	CONVIDADA	X	28 C	QUADRA TERRÃO	BASQUETE	m+F	08:40 1ª D	equipe	X	18 C
QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	09:10	18 B	X	38 B	QUADRA TERRÃO	BASQUETE	m+F	09:10 2ª A	equipe	X	28 B
QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	09:40	18 D	X	38 C	QUADRA TERRÃO	BASQUETE	m+F	09:40 2ª D	equipe	X	28 C
QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	10:20	18 D	X	18 C	QUADRA TERRÃO	BASQUETE	m+F	10:20 1ª A	equipe	X	38 B
QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	10:50	28 A	X	18 C	QUADRA TERRÃO	BASQUETE	m+F	10:50 CONVIDADA	equipe	X	38 C
QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m+F	11:20	28 D	X	18 C	QUADRA TERRÃO	BASQUETE	m+F	11:20 1ª B	equipe	X	38 C
local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe	local	modalidade	sexo	hora	equipe	PLACAR	equipe
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	08:10	28 D	X	28 C	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	08:10 2ª D	equipe	X	28 C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	08:40	18 A	X	38 B	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	08:40 2ª A	equipe	X	38 C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	09:10	CONVIDADA	X	18 D	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	09:10 CONVIDADA	equipe	X	18 C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	09:40	18 A	X	18 D	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	09:40 18 B	equipe	X	18 C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	10:20	18 B	X	28 B	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	10:20 18 D	equipe	X	28 B
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	10:50	18 D	X	28 C	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	10:50 18 A	equipe	X	28 C
ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	11:20	28 A	X	28 B	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMO	m+F	11:20 28 A	equipe	X	28 B

LEMBREM QUE O OBJETIVO É A DIVERSÃO E A APRENDIZAGEM! DEIXEM A COMPETIÇÃO EXAGERADA PARA OS ESPORTES PROFISSIONAIS...

10:10 às 10:20 é horário destinado ao lanche que deverá ser realizado próximo ao último local de atividade
 A equipe deve permanecer e deslocar-se sempre junta
 Respeite seus limites e dos outros, quem vai junto, vai mais longe
 Organize o mais rápido possível
 Confira se não esqueceu de pegar tudo antes de ir para o próximo local
 Deixe o espaço e materiais organizados para as próximas equipes
 Lembrem de respeitar e zelar pelo patrimônio público
 Mantenham o comportamento cidadão e boas ações durante em todos os locais por onde passarem

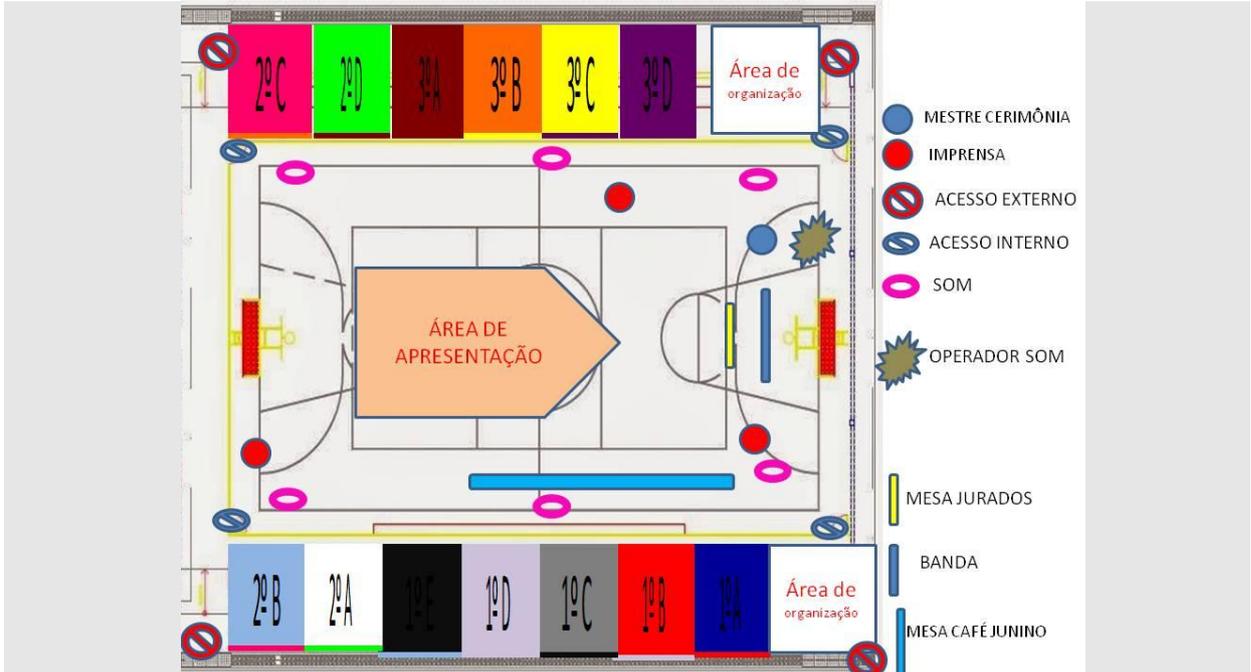
TABELA DO FESTIVAL ESCOLAR DE JOGOS EREMAC 2019

Quinta feira dia 16 de maio

local	modalidade	sexo	hora	equipe	PIACAR	equipe	local	modalidade	sexo	hora	equipe	PIACAR	equipe
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	13:30	18 C	X	18 C	QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	13:30 2ª A	18 C	X	18 C
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	14:00	2ª B	X	2ª B	QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	14:00 2ª D	2ª B	X	2ª B
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	14:30	2ª C	X	2ª C	QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	14:30 3ª A	2ª C	X	2ª C
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	15:20	3ª B	X	3ª B	QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	15:20 3ª D	3ª B	X	3ª B
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	15:50	3ª C	X	3ª C	QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	15:50 3ª A	3ª C	X	3ª C
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	16:20	3ª D	X	3ª D	QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	16:20 3ª B	3ª D	X	3ª D
REFETÓRIO JOSE INACIO	vôlei sentado	misto	16:50	CONVIDADA	X	CONVIDADA	QUADRA Mª DA GLORIA	HANDEBOL	m + F	16:50 3ª D	CONVIDADA	X	CONVIDADA
QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	13:30	CONVIDADA	X	CONVIDADA	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMCM + F	m + F	13:30 1ª D	CONVIDADA	X	CONVIDADA
QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	14:00	2ª B	X	2ª B	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMCM + F	m + F	14:00 2ª A	2ª B	X	2ª B
QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	14:30	2ª C	X	2ª C	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMCM + F	m + F	14:30 2ª D	2ª C	X	2ª C
QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	15:20	3ª B	X	3ª B	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMCM + F	m + F	15:20 3ª A	3ª B	X	3ª B
QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	15:50	3ª C	X	3ª C	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMCM + F	m + F	15:50 3ª D	3ª C	X	3ª C
QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	16:20	3ª D	X	3ª D	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMCM + F	m + F	16:20 3ª A	3ª D	X	3ª D
QUADRA TERRAÇO	BASQUETE	m + F	16:50	CONVIDADA	X	CONVIDADA	ESTADIO MUNICIPAL	RUGBY + ATLETISMCM + F	m + F	16:50 3ª B	CONVIDADA	X	CONVIDADA
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	13:30	2ª B	X	2ª B	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	13:30 1ª B	2ª B	X	2ª B
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	14:00	2ª C	X	2ª C	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	14:00 1ª D	2ª C	X	2ª C
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	14:30	3ª B	X	3ª B	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	14:30 2ª A	3ª B	X	3ª B
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	15:20	3ª C	X	3ª C	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	15:20 2ª D	3ª C	X	3ª C
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	15:50	3ª D	X	3ª D	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	15:50 3ª A	3ª D	X	3ª D
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	16:20	CONVIDADA	X	CONVIDADA	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	16:20 3ª D	CONVIDADA	X	CONVIDADA
PÁTIO DE EVENTOS	QUEIMADA CONE	misto	16:50	CONVIDADA	X	CONVIDADA	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	16:50 3ª A	CONVIDADA	X	CONVIDADA
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	13:30	2ª C	X	2ª C	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	13:30 1ª B	2ª C	X	2ª C
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	14:00	3ª B	X	3ª B	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	14:00 1ª D	3ª B	X	3ª B
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	14:30	3ª C	X	3ª C	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	14:30 2ª A	3ª C	X	3ª C
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	15:20	3ª D	X	3ª D	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	15:20 2ª D	3ª D	X	3ª D
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	15:50	CONVIDADA	X	CONVIDADA	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	15:50 3ª A	CONVIDADA	X	CONVIDADA
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	16:20	CONVIDADA	X	CONVIDADA	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	16:20 3ª D	CONVIDADA	X	CONVIDADA
PRAÇA BOM CONSELHO	DOMINÓ + LUTAS	m + F	16:50	CONVIDADA	X	CONVIDADA	ESTADIO MUNICIPAL	vôlei-futebol	m + F	16:50 3ª A	CONVIDADA	X	CONVIDADA

LEMBREM QUE O OBJETIVO É A DIVERSÃO E A APRENDIZAGEM! DEIXEM A COMPETIÇÃO EXAGERADA PARA OS ESPORTES PROFISSIONAIS...

APÊNDICE I- ROTEIRO DE ENCERRAMENTO



Cidade	Brejo da madre de Deus	Local:	Quadra da escola Maria da Glória
Data:	17 de maio de 2019	Horário início:	08:00

<p>Atenção: o que está marcado em amarelo (desta forma) não deve ser lido, são apenas orientações.</p>		
Responsável pela condução	Mestre de cerimônia	Bom dia!
	Mestre de cerimônia	<p>Bem-vindos ao encerramento do festival de jogos da Escola de Referência em Ensino Médio André Cordeiro.</p> <p>O festival está chegando ao seu final</p> <p>Agradecemos a presença de todos, e esperamos que todos tenham aproveitado e aprendido bastante nestes dias de festival, hoje teremos as apresentações de dança e assim como na cerimônia de abertura a fala de algumas pessoas importantes, pois sem elas este festival não teria acontecido.</p>
	Mestre de cerimônia	<p>O festival escolar de jogos EREMAC 2019 foi um sucesso! gostaria de agradecer especialmente a cada um aqui presente por sua colaboração nesta construção coletiva exitosa a partir do protagonismo juvenil, com a coordenação dos professores Henrique A. Costa, Valdineli Oliveira e Amaral Queiroz.</p> <p>O festival escolar de jogos da Escola de Referência</p>

		em Ensino Médio André Cordeiro integrou ao longo de sua realização os alunos em muitas atividades e deixaram muitos ensinamentos.
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Além do desempenho nas atividades da cultura corporal, realizadas até aqui, lembrem que a equipe pra ser campeã,/ ainda precisa melhorar o desempenho nas atividades acadêmicas,/ realizar atividades de protagonismo para melhorar o ambiente escolar /e realizar boas ações por onde passarem, já que todas essas ações serão computadas na classificação geral!
David e Netinho	<i>Mestre de cerimônia</i>	Daremos agora início as apresentações culturais de dança das equipes participantes do Festival de jogos EREMAC 2019:
	<i>Operador de áudio</i>	Músicas de fundo
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 1 ano A
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 1 ano B
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 1 ano C
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 1 ano D
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 1 ano E
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 2 ano A:
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento

	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 2 ano B
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 2 ano C:
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 2 ano D
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 3 ano A:
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 3 ano B
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 3 ano C:
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Enquanto as equipes se preparam, gostaríamos de convidar um Representante da equipe para deixar seu depoimento
	<i>Operador de áudio</i>	Música da Equipe do 3 ano D
		Facultamos a palavra aos demais que quiserem deixar sua mensagem!
	<i>Mestre de cerimônia</i>	Está aberto a mesa de café junino coletivo, puxa o fole sanfoneiro!
	<i>Representantes de turma</i>	Degustação coletiva das comidas típicas doadas pelas equipes participantes do festival como forma de confraternização junina e do festival.
	<i>Apresentação artística</i>	Trio pé de serra: tiro nordestino
	<i>Quadrilha tradicional junina</i>	marcador inicia a quadrilha
<i>Agradecimentos</i>	<i>Mestre de cerimônia</i>	Agradecemos a todos que participaram e colaboraram para a realização do festival de jogos EREMAC 2019.

<i>Mestre de cerimônia</i>	Que todos levem estes ensinamento para a vida de vocês, assim estaremos contribuindo para um mundo melhor!!! Valeu, até a próxima edição!
<i>Tenham todos um bom retorno as suas casas!</i>	

Apuração das notas de apresentação cultural de encerramento												
equipe	numero de participantes	TEMA	FIGURINO	COREOGRAFIA	EXPRESSÃO	JUIZ 1	TEMA	FIGURINO	COREOGRAFIA	EXPRESSÃO	JUIZ 2	
		NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	SUB-TOTAL	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	SUB-TOTA	
1 ano A	1	10	10	10	10	40					0	
1 ano B	2	10	10	10	10	80					0	
1 ano C	3	10	10	10	10	120					0	
1 ano D	4	10	10	10	10	160					0	
1 ano E	5	10	10	10	10	200					0	
2 ano A	6	10	10	10	10	240					0	
2 ano B	7	10	10	10	10	280					0	
2 ano C	8	10	10	10	10	320					0	
2 ano D	9	10	10	10	10	360					0	
3 ano A	10	10	10	10	10	400					0	
3 ano B	11	8	8	8	8	352					0	
3 ano C	20	4	4	4	4	320					0	
3 ano D	40	3	3	3	3	480					0	